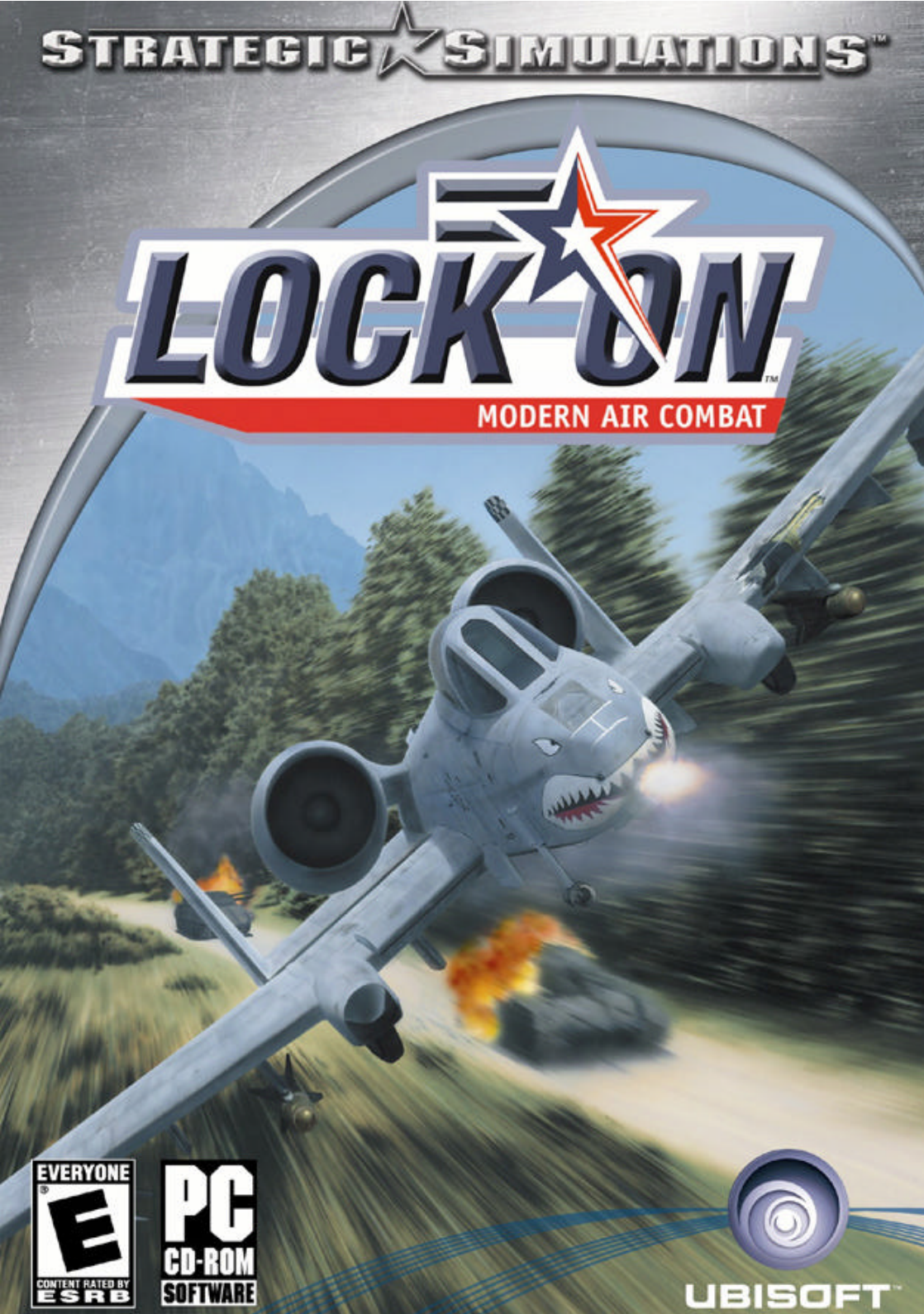


STRATEGIC  SIMULATIONS™

LOCK ON™

MODERN AIR COMBAT



PC
CD-ROM
SOFTWARE



UBISOFT™



LOCK-ON

MANUAL DE USUARIO

© LOCK-ON ES PROPIEDAD INTELECTUAL DE UBI SOFT, INC.



Rev. 1.0



INDICE

INDICE.....	4
INSTALANDO EL JUEGO.....	7
REQUISITOS DEL SISTEMA.....	7
REGISTRAR ELECTRONICAMENTE.....	8
DESINSTALACION.....	8
DOCUMENTACION ELECTRONICA Y PAGINA OFICIAL.....	8
INTRODUCCION.....	9
EMPEZANDO EL JUEGO.....	10
MENU PRINCIPAL.....	10
OPCIONES.....	12
ENTRADA.....	12
GRAFICOS.....	15
AUDIO.....	16
DIFICULTAD.....	17
SCRIPT.....	20
GUARDAR CAMBIOS.....	21
SALIR.....	21
EDITORIA RAPIDO DE MISIONES.....	22
TIPO DE ENEMIGO.....	22
ALIANZAS.....	22
PARAMETROS DE LA MISION.....	23
VOLAR.....	24
RESUMEN.....	24
ABRIR MISION.....	25
SERIES.....	25
ABRIR FISHERS.....	26
VOLAR.....	26



MULTIJUGADOR	27
OPCIONES	27
INTERNET O LAN	28
CHAT	29
CARGAR MISIÓN	30
ELIGIENDO Opciones	30
UNIRSE A UNA MISIÓN.....	31
EMPEZAR LA MISIÓN.....	32
LIMITACIONES	33
ENTRENAMIENTO	34
TAREAS	35
DESCRIPCIÓN	35
VOLAR.....	35
CAMPAÑA	36
COMENZANDO LA CAMPAÑA	36
JUGANDO UNA CAMPAÑA	36
INFORMACIÓN ADICIONAL	37
DESPUES DE LA MISIÓN	37
LOGBOOK	38
CREAR O BORRAR UN PILOTO	38
RANKS Y MEDALLAS	38
ESTADÍSTICAS GENERALES	39
ENCICLOPEDIA	41
MODOS FACIL	43
LA PRESENTACIÓN DEL MODOS FACIL	43
AUTO LOCK ON	44
EDITOR DE MISIONES	46
INTRODUCCIÓN AL EDITOR DE MISIONES.....	46



ТРАБАХАНДО СОН ЕЛ МАРРА.....	48
ТРАБАХАНДО СОН ОБЪЕТОС.....	49
ПРАВÓСОНДО ГАЛЛОС ДЕЛ СИСТЕМА.....	51
МИСИÓНЕС.....	54
СЕМПРЕНСИОН ДЕ ЛАС ТАРЕАС ДЕ СЕМБАРТЕ.....	55
РАСОС ПРАЯ РЕАЛИЗАЯ УНА МИСИОН.....	58
СЯЕАСИОН ДЕ САНПРАÑАС.....	71
УПЕТЕ А ЛА СМУНИДАДО.....	72
УЛТИМА НОРА.....	73
СОФУРИАНТ.....	73
СЯЕДИТОС.....	73



INSTALANDO EL JUEGO

Antes de comenzar es muy importante de que te asegures de que tu equipo cumple los requisitos mínimos de sistema especificados más adelante. Para poder jugar, debes instalar Lock On: Modern Air Combat (LockOn en adelante) en tu disco duro y tener el CD de LockOn introducido en el CD-ROM. Para instalar el juego, inserta el CD en la unidad de CD-ROM y pulsa en la opción *Install* (Instalar) en la ventana que aparecerá. Si tienes desactivada la opción de auto ejecución de Windows, explora el CD y haz doble click sobre el icono *Setup* (Configuración). Sigue todas las indicaciones de la pantalla para completar la instalación.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Para poder utilizar LockOn asegúrate de que tu ordenador cumple con estos requisitos mínimos:

- **Sistema operativo:** Windows^R 98/ME/XP/2000.
- **Procesador:** Pentium^R III 800 / AMD AthlonTM 600 (Recomendado Pentium III 2.0 GHz / AMD Athlon 1800 o superior).
- **Memoria:** 256 Mb de RAM (Recomendado 512 Mb de RAM).
- **Tarjeta gráfica:** Tarjeta gráfica 3D de 32 Mb de RAM compatible con DirectX^R 8.1 (Recomendado 128 Mb de RAM).
- **Tarjeta de sonido:** Tarjeta de sonido compatible con DirectX 8.1.
- **DirectX:** DirectX 8.1 o superior (incluido en el CD). Puedes descargar la última versión disponible desde su página oficial:
<http://www.microsoft.com/windows/directx/>
- **CD-ROM:** 4x o superior (Se desaconseja el uso del CD en regrabadoras de CD).
- **Espacio en disco:** 1,1 Gb aproximadamente.
- **Conexión de red:** Módem de 56k o superior, LAN.



REGISTRO ELECTRÓNICO

Si decides no registrar tu copia de LockOn tras el proceso de instalación para hacerlo más tarde, pulsa sobre el botón de Inicio, después sobre Programas, luego sobre la carpeta que contenga LockOn y por último pulsa sobre el icono de registro electrónico. Sigue las indicaciones de pantalla para completar el registro del producto.

DESINSTALACIÓN

Si deseas desinstalar LockOn de tu sistema tienes varias opciones: inserta el CD y selecciona *Uninstall* (Desinstalar) desde el menú que aparece en pantalla o bien, pulsa sobre el botón de Inicio, Configuración, Panel de Control, selecciona el icono de Añadir/Eliminar aplicaciones y busca el icono de LockOn para eliminarlo. Al desinstalarse se eliminarán todos sus componentes, sin embargo los archivos que hayas añadido o modificado con posterioridad a la instalación permanecerán inalterados.

DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA Y PÁGINA OFICIAL

En la carpeta *Documents* (Documentos) del directorio en el que hayas instalado LockOn encontrarás el archivo *LockOn Reference Manual.pdf* (Manual de Referencia de LockOn) con información detallada no cubierta por este manual.

Visita la página oficial <http://www.lo-mac.com> para obtener las últimas actualizaciones del simulador, leer noticias, comprobar FAQs y participar en los foros junto con otros entusiastas de LockOn.

Este producto ha sido revisado por la Entertainment Software Rating Board (ESRB). Para ampliar información sobre el ESRB o para comentar los criterios de la revisión, por favor ponte en contacto con la ESRB en el teléfono 1-800-771-3772.



INTRODUCCIÓN

Siente el poder de volar en un caza de combate moderno. Vuela una amplia variedad de aviones en el más rico e intenso entorno gráfico jamás creado para un simulador de vuelo de combate. LockOn reúne una amplia variedad de situaciones en sus excitantes misiones, intensos combates y gran acción. Escoge entre una gran variedad de aviones norteamericanos, rusos o alemanes que van desde los cazadores de tanques A-10A “Warthog” y Su-25 “Frogfoot”, hasta cazas de superioridad aérea como el F-15C “Eagle” o el Su-27 “Flanker”. Con intensas misiones, dogfights generados dinámicamente y una gran flexibilidad en las opciones del simulador, LockOn proporciona la experiencia de vuelo definitiva para todo tipo de pilotos, desde los noveles, hasta los más veteranos.

- **Ocho aviones disponibles:** Dos de la USAF (A-10A, F-15C), cinco rusos (Su-27, Su-33, Su-25, MiG-29A, MiG-29S), y uno alemán (MiG-29G)
- **Región del Mar Negro:** El terreno representado incluye la península de Crimea y el oeste del Cáucaso como escenario de un posible conflicto
- **Cuatro campañas:** Escoge cualquiera de las fuerzas aéreas aliadas o rebeldes y enfóntate en una gran variedad de misiones
- **Terreno y Objetos 3D detallados:** El mejor entorno gráfico jamás creado para un simulador de vuelo. Todos los aviones, tanques, edificios, ... están reflejados hasta el más mínimo detalle
- **Escenario increíblemente detallado:** efectos de luces dinámicos y más de 180.000 edificios, 50.000.000 de árboles, 21 ciudades, 1.700 pueblos, 500 puentes, 18 aeropuertos y 8 bases navales
- **Efectos de sonido reales:** Un entorno de audio que incluye comunicaciones con los wingman, AWACS, aviones cisterna y controladores de tráfico aéreo y aproximación
- **Gran variedad de misiones para un jugador:** Entrenamiento, Comienzo rápido, Dogfight, misiones simples y campañas
- **Modo multijugador de hasta 32 participantes:** sobre una LAN, o 6 en Internet dependiendo de la velocidad de conexión
- **Niveles de dificultad y realismo ajustables:** Para cubrir los gustos de todos los pilotos, desde los novatos a los más expertos.
- **Editor de misiones:** Un completo editor de misiones y campañas en el que utilizarás imágenes de alta calidad y de satélite en el que podrás crear misiones para uno o más jugadores, así como las más variadas campañas.



EMPEZANDO EL JUEGO

Si elegiste añadir el icono de LockOn en tu escritorio durante el proceso de instalación, haz doble click en él para arrancar el simulador. Si no tienes dicho icono en el escritorio, ve al menú de Inicio y localízalo en la carpeta Ubi Soft dentro de Programas.

MENU PRINCIPAL

Tras cargar LockOn aparece el Menú Principal. Desde él podrás acceder a las distintas áreas del simulador.

Barra de Navegación

Está situada en el lado izquierdo del Menú Principal. Esta barra se compone de ocho botones que te permiten un acceso rápido a las distintas zonas del simulador.

- **Show Replays (SHOW - Ver repeticiones).** Podrás visualizar tantas veces como quieras aquellas acciones grabadas en vuelos anteriores.
- **Training (TRNG - Entrenamiento).** El entrenamiento te permite adquirir los conocimientos básicos y avanzados necesarios para dominar el A-10A, F-15C, Su-27 o el Su-25.
- **Open Mission (OPEN - Abrir Misión).** Podrás seleccionar entre misiones mono o multijugador, vídeos (repetición de misiones) o misiones creadas con el Editor de Misiones incorporado en el simulador.
- **Mission Editor (EDIT - Editor de Misiones).** El Editor de Misiones es una potente herramienta que permite crear gran variedad de misiones, desde las más simples a las más complejas que puedas imaginar.
- **Network Play (NTW - Juego en Red).** Accede directamente al modo multijugador y vuela junto a otros pilotos.
- **Campaign (CAMP - Campaña).** La Campaña es un juego en sí misma y te permite participar en el papel de piloto de combate en una serie de misiones enlazadas.
- **Fast Battle Planner (FBP - Editor Rápido de Misiones).** Definiendo una serie de variables, crearás fácil y rápidamente misiones de combate que podrás guardar y volver a volar más adelante.
- **Options (OPT - Opciones).** El menú de opciones te permite ajustar el funcionamiento del simulador para adaptarlo perfectamente a tu gusto o al rendimiento de tu sistema.
- **Encyclopedia (ENCL - Enciclopedia).** Todos los objetos incluidos en el simulador están aquí incluidos junto con información detallada sobre los mismos.



- **Pilot Logbook (LOG - Registro de Piloto).** El registro de piloto contiene toda la información acerca de la actividad del piloto: medallas, ascensos, estadísticas, ...



Inicio rápido

La parte derecha del menú principal está formado por seis paneles, uno por cada avión disponible. Haciendo click en el botón *Fly* (Volar) situado debajo de cada panel accederás a la cabina del avión representado con la carga de armas completa y unos cuantos enemigos en las proximidades para entretenerte.

Botón *Exit*

Haciendo click sobre este botón saldrás del simulador y regresarás al Escritorio de Windows.



OPCIONES

La pantalla de opciones te permitirá ajustar LockOn al rendimiento de tu sistema o a tus preferencias. En la parte superior derecha está el dial de navegación. Pulsando sobre él navegarás por las diferentes secciones disponibles en las que podrás ajustar valores relativos a *Input* (Entrada), *Graphics* (Gráficos), *Audio* (Sonido), *Difficulty* (Dificultad) y *Cockpit* (Cabina).

ENTRADA

La sección *Input* (Entrada) te permite definir los ajustes de los dispositivos de entrada de tu sistema (teclado, HOTAS, ratón, etc.). Más concretamente, podrás:

- Ver y modificar los comandos de teclado.
- Establecer y ajustar los ejes de entrada.



Viendo los comandos del teclado

LockOn incluye una amplia lista de funciones del teclado para controlar el juego. Todas las funciones están documentadas en la *Pilot Key Card* (Tarjeta de Teclas).



del Piloto), pero puedes emplear también esta pantalla para ver todas las posibles funciones, su secuencia de teclado asociada y cambiarla a tu gusto.

Dentro del apartado *Settings* (Opciones) tienes varias opciones para filtrar las funciones y sus teclas:

- **Buttons / Axes (Botones / Ejes).** Te permite alternar las vistas entre las opciones del teclado y las de los ejes. Para ver las funciones del teclado sitúa el interruptor en la opción *Buttons* (Botones).
- **Device (Dispositivo).** En este desplegable podrás seleccionar el dispositivo de entrada que quieras ver o editar. Para editar las funciones del teclado selecciona *Keyboard* (Teclado).
- **Flight Mode (Modo de Vuelo).** Te permite filtrar las funciones según el modo de vuelo. Selecciona *All* (Todos) para ver todas las funciones del teclado.
- **Key Commands (Comandos de Teclado).** Existen cuatro categorías de comandos de teclado (*Views* (Vistas), *Flight* (Vuelo), *Custom* (Personalizadas) y *Combat* (Combate)). Sólo se puede tener seleccionada una en cada momento y te permite ordenar los comandos por el tipo seleccionado.

Debajo del apartado *Settings* (Opciones) está el apartado *Button Map* (Mapa de Botones) que muestra todas las funciones del teclado junto con su tecla asignada.

Cambiando los comandos de teclado

Para cambiar la secuencia de teclas asignada a una función del teclado haz lo siguiente:

1. Haz click sobre la función que quieres cambiar en el apartado *Button Map* (Mapa de Botones).
2. Pulsa el botón *Change* (Cambio) en el apartado *Settings* (Opciones).
3. Presiona la nueva secuencia de teclas que quieres asignar.

Configurando dispositivos de entrada

Además de ver y modificar las funciones del teclado, el menú *Input* (Entrada) te permite asignar y ajustar la respuesta en el movimiento





de los ejes del dispositivo de entrada (joystick, HOTAS, etc.). Podrás determinar qué dispositivo controla cada acción, las características de dicho control, la respuesta y la función de cada eje en cada dispositivo.

Para ver y modificar los dispositivos de entrada necesitas hacer primero lo siguiente:

- **Buttons / Axes (Botones / Ejes).** Este interruptor te permite cambiar entre el modo de edición de los botones o el modo de edición de los ejes de los dispositivos. Para ver este último modo sitúa el interruptor en la posición Axes (Ejes).
- **Device (Dispositivo).** Este desplegable te permite seleccionar el dispositivo que quieres ver o editar. Para ver los ejes de entrada selecciona tu dispositivo en la lista.

Una vez seleccionado el dispositivo de entrada podrás ver los ejes y controles asignados. Algunos dispositivos puede que no tengan eje asignado, como los pedales. En estos casos podrás asignarlos manualmente al eje que mejor te convenga.

Cambiando los ejes de entrada

Para editar un eje del dispositivo tienes que hacer lo siguiente:

1. Sitúa el interruptor *Buttons / Axes* (Botones / Ejes) en *Axes* (Ejes).
2. Selecciona el dispositivo que quieras editar.
3. En el apartado *Button Map* (Mapa de Botones) haz click sobre el eje que quieras editar.
4. Asegúrate de que el indicador *Enable Response* (Respuesta Habilitada) está en verde.
5. Ajusta la curva de respuesta usando las barras *Shift* (Amplitud), *Dead Zone* (Zona Muerta) y *Curvature* (Curvatura).



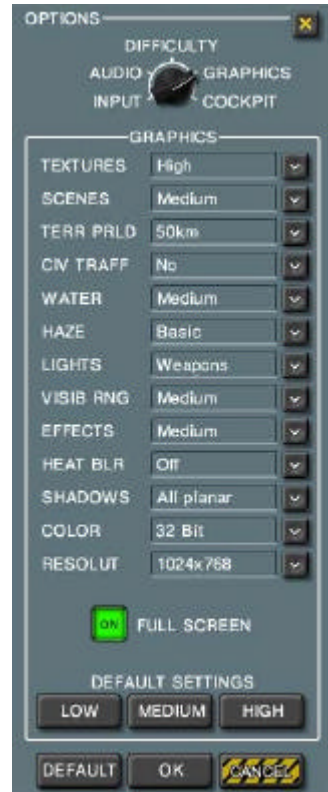
Una vez seleccionado un eje, puedes comprobar su funcionamiento pulsando sobre el botón *Test* (Prueba).

GRÁFICOS

El apartado de gráficos te permite ajustar la apariencia del simulador. Hay que tener en cuenta que a mayor resolución, mayor profundidad de color y ajustes más detallados mejor se verá el entorno de simulación, pero también exigirá más potencia del procesador y de la tarjeta gráfica. Las resoluciones más bajas o de menor detalle en los ajustes harán que el simulador no se vea tan bien, pero permitirán que vaya fluido en computadoras no tan potentes.

NOTA: Se recomienda que sólo aquellos usuarios con un sistema realmente potente pongan los ajustes de *Visib Rng* (Rango visual) y *Scenes* (Paisaje) en *High* (Alto) y *Water* (Agua) en *Very High* (Muy Alto).

- **Textures** (Texturas): Permite especificar la calidad de las texturas de la cabina, objetos y terreno.
- **Scenes** (Paisaje): Permite especificar la cantidad de objetos presentes en el terreno. Al mínimo, sólo muestra las infraestructuras más básicas como aeropuertos, puentes, etc.
- **Terr Prld** (Precarga de terreno): Distancia a la que el sistema mostrará el terreno completamente renderizado.
- **Civ Traff** (Tráfico civil): Presencia de personal civil en el escenario, con coches particulares en las carreteras, autobuses de línea, barcos de recreo, etc.
- **Haze** (Nebolina): Junto con el rango visual determina la distancia a la que serán visibles los objetos.
- **Lights** (Luces): Permite el uso de los efectos de luz en distintos objetos.
- **Visib Rng** (Rango de Visibilidad): Permite especificar la distancia a la que se verán los objetos, incluidos bosques y ciudades.





- **Effects (Efectos):** Permite especificar el número y calidad de efectos gráficos, tales como explosiones, fuego, reflejos, humo y similares.
- **Heat Blr (Efecto de calor):** Presencia del efecto producido por el calor en el aire. El ejemplo más claro está en la salida de gases de los aviones.
- **Shadows (Sombras):** Permite activar o desactivar el uso de sombras dinámicas. Poniendo el valor en *Full* se activa el uso de sombreado volumétrico.
- **Colour (Color):** Permite especificar la profundidad del color (16 ó 32 bit).
- **Resolut (Resolución):** Permite especificar la resolución de pantalla durante el vuelo.

Debajo de todas las opciones de ajuste gráfico está el botón *Full Screen* (Pantalla Completa). Este botón te permite escoger entre ver el simulador a pantalla completa o en una ventana.

Si no estás seguro de como ajustar los gráficos de manera individual, puedes usar las opciones predefinidas etiquetadas como *Low* (Bajo), *Medium* (Medio) o *High* (Alto). Si tienes un ordenador con una configuración próxima a los requisitos mínimos te recomendamos que escojas la configuración predefinida *Low* (Bajo).

AUDIO

Las opciones de sonido te permitirán definir el volumen de diferentes elementos de audio presentes en LockOn. Hay que tener en cuenta sin embargo, que el nivel de sonido dentro de la cabina de un caza de combate moderno es bastante inferior al que algunos jugadores podrían esperar. LockOn te permite ajustar los distintos valores y decidir el nivel de realismo.

Hay nueve tipos de sonido que puedes ajustar:

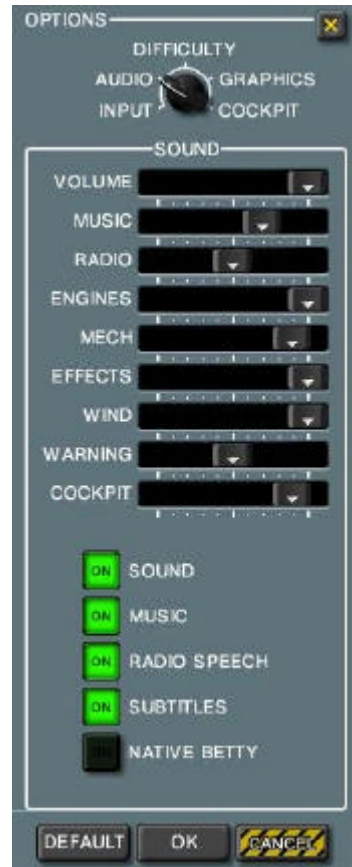
- **Volume (Volumen):** Nivel general de volumen.
- **Music (Música):** Nivel de la música.
- **Radio (Radio):** Volumen de las comunicaciones de radio, incluidos wingman, AWACS, torre de control, aviones cisterna, etc.
- **Engine (Motor):** Volumen del motor dentro de la cabina. No incluye la postcombustión.
- **Mech (Mecánica):** Nivel de sonido de los elementos mecánicos como tren de aterrizaje y flaps.
- **Effects (Efectos):** Volumen de los efectos especiales tales como explosiones, disparo de cañón, rayos, etc.
- **Wind (Viento):** Nivel de volumen del viento. El volumen de sonido se incrementa con la velocidad, así como los golpes de aire producidos en una barrena o en un vuelo con alto AoA.



- **Warning (Avisos):** Volumen del sistema de alerta.
- **Cockpit (Cabina):** Volumen de los ruidos que se escuchan en la cabina debido a la aviónica y al sistema de circulación de aire.

Debajo de las barras de volumen se encuentra un grupo de cinco botones que te permiten activar o desactivar ciertas características de sonido:

- **Sound (Sonido):** Activa / Desactiva el sonido.
- **Music (Música):** Activa / Desactiva la música.
- **Radio Speech (Radio):** Activa / Desactiva las comunicaciones.
- **Sub-titles (Subtítulos):** Activa / Desactiva los subtítulos de los mensajes.
- **Native Betty (Betty nativa):** Cuando vuelas con un avión ruso, esta opción te permite escuchar las comunicaciones en ruso. Si estás volando con la versión alemana del MiG-29, escucharás las comunicaciones en alemán.



DIFICULTAD

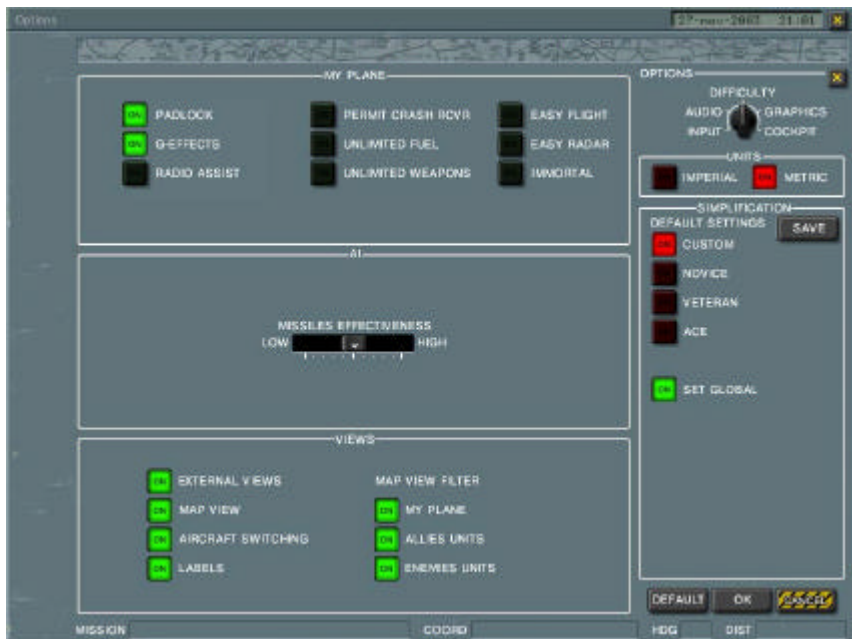
El panel de dificultad te permite ajustar la simulación a tu experiencia. Con esto se pretende permitir a los pilotos menos expertos poder aprender y divertirse, sin que los más expertos pierdan la posibilidad de volar de modo ultrarrealista. Ajustando estas opciones podrás jugar en dos modos, novel o experto, o en cualquier punto intermedio.

La pantalla de dificultad se divide en varios apartados: *My Plane* (Mi Avión), *AI* (Inteligencia Artificial), *Views* (Vistas), *Units* (Unidades) y *Simplification* (Simplificación).



My Plane (Mi avión)

El apartado *My plane* (Mi Avión) contiene aquellas opciones que determinan el nivel de dificultad para manejar tu avión y emplearlo en combate. Cuantas más opciones activas, más simple será su uso.



- **Padlock.** Te permite activar o desactivar la vista de seguimiento.
- **G-effects (Efecto G).** Te permite activar o desactivar el efecto de visión de túnel provocado por excesivas Gs.
- **Permit Crash Recovery (Permitir recuperarse de un accidente).** Los daños recibidos durante el vuelo son realistas, sin embargo, si te estrellas, tu avión aparecerá de nuevo a altitud media con todos los daños reparados.
- **Unlimited Fuel (Combustible ilimitado).** Tus depósitos de combustible siempre estarán llenos.
- **Unlimited Weapons (Armamento ilimitado).** El armamento empleado será inmediatamente repuesto en tu avión tras cada lanzamiento.
- **Radio Assist (Asistencia por radio).** El sistema de alerta del avión te proporcionará información adicional no existente en el avión real. Esta información incluye mensajes sobre el rumbo de aproximación de misiles o cuando tus armas están en disposición de ser disparadas.



- **Easy Flight (Vuelo simplificado).** El modo de vuelo es mucho más sencillo en cuanto a:
 - **Motores extra-potenciados** - la potencia que generan los motores es el doble de la real.
 - **Recuperación de barrenas** - si tu avión entra en barrena, el avión se recuperará de ella sólo en cuanto sueltes el joystick.
 - **Aterrizajes simplificados** - los límites permitidos para aterrizar sin estrellarse se incrementan.
- **Radar simplificado** - radar de 360° de cobertura que te permitirá ver todos los aviones y misiles, tanto aliados como enemigos, además de proporcionar ayuda a la navegación.
- **Immortal (Inmortal).** Tu avión no podrá ser destruido. Si te estrellas contra el suelo, tu avión rebotará.

IA (AI)

La sección IA está compuesta por una única barra de ajuste referente a la efectividad de los misiles (*Missile Effectiveness*). Esta barra de ajuste determina la eficacia de los misiles enemigos en cuanto a rango, susceptibilidad a las contramedidas, máximos Gs que pueden alcanzar y el ángulo de ataque máximo.

En una misión, el resto de aspectos referentes a la IA se pueden ajustar desde el editor de misiones.

Views (Vistas)

El panel de vistas te permite ajustar lo que puedes ver del mundo que te rodea desde fuera de la cabina del avión. Los ajustes son los siguientes:

- **Disable External Views (Desactivar vistas externas).** Tu visión está restringida al interior de la cabina.
- **Disable Map View (Desactivar vista del mapa).** No podrás acceder a la vista del mapa (tecla F10) para ver las posiciones de los enemigos y aliados durante el vuelo.
- **Aircraft Switching (Intercambio de Avión).** No podrás saltar de tu avión a uno utilizado por la IA.
- **Labels (Etiquetas).** Se identificará a las unidades enemigas y aliadas con una etiqueta que indicará el tipo de unidad, distancia a la que se encuentra y, en el caso de partidas online el nombre del piloto.

Si la vista de AWACS está activada, dispondrás de tres filtros para mostrar la información en el mapa:

- **My Plane (Mi avión).** Muestra la posición de tu avión.

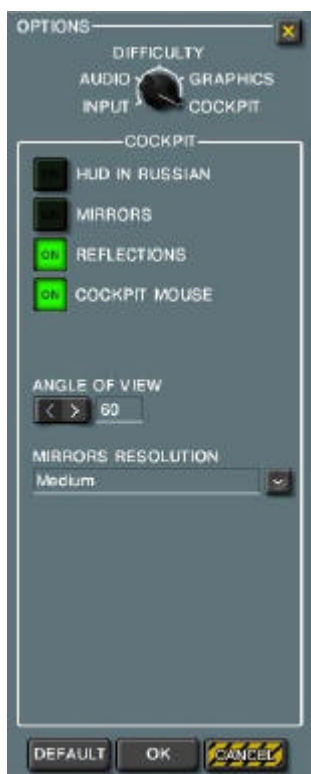


- **Allied Units (Unidades aliadas).** Muestra las unidades aéreas, terrestres y marítimas aliadas.
- **Enemy Units (Unidades enemigas).** Muestra las unidades aéreas, terrestres y marítimas enemigas.

Simplification (Simplificación)

Si no quieres configurar todos y cada uno de los diferentes campos a mano hay cuatro configuraciones de dificultad por defecto. Seleccionando el nivel deseado, LockOn se configurará automáticamente para ajustarse a dicho nivel. Si modificas algún campo de manera individual, el nivel de dificultad pasará automáticamente a *Custom* (Personalizado).

El botón *Set Global*, si está activado provoca que tanto las opciones de dificultad como el nivel de detalle del paisaje (*Scenes*) sea el mismo para todas las misiones. Si no está marcado, estos parámetros serán aplicados únicamente a la misión creada.



En cuanto a la unidad de medida, el cambio entre sistema métrico e imperial sólo afecta a la parte del Editor de Misiones, no al sistema de medida representado en vuelo.

NOTA: Después de hacer cualquier cambio en las opciones de dificultades, haz click sobre el botón *Save* (Guardar) para que los cambios tengan efecto.

COCKPIT

El panel de cabina te permitirá definir cómo interactúa la cabina en los distintos aviones presentes en LockOn. Estas opciones te permitirán definir varios aspectos referentes a la dificultad y al rendimiento del equipo. Para activar una opción haz click en el botón hasta que se ponga en verde.

- **HUD In Russian (HUD en ruso):** Cuando está activada, esta opción muestra la información proyectada en el HUD en ruso, siempre y cuando el avión sea ruso, evidentemente.



- **Mirrors (Espejos):** Activando esta opción, aparecerán en cabina espejos que te permitirán mirar hacia atrás.
- **Reflections (Reflejos):** Te permitirá ver los reflejos de los objetos en cabina sobre la cúpula.
- **Cockpit Mouse (Ratón en cabina):** Te permitirá usar el ratón para mover las vistas tanto dentro como fuera de la cabina.

Angle of View (Ángulo de Visión)

Debajo de las opciones está el indicador de Ángulo de Visión. Para cambiar su valor, pulsa sobre las flechas para incrementarlo o reducirlo a tu gusto. Este valor será guardado y aplicado a todos los aviones.

Mirrors Resolution (Resolución de los espejos)

El desplegable de la resolución de los espejos te permite escoger la más adecuada a tu gusto o sistema. A mayor resolución, mayores los recursos del sistema empleados.

GUARDAR CAMBIOS

Una vez que hayas terminado de hacer los cambios en cualquiera de las opciones arriba explicadas deberás hacer click sobre el botón *OK* en la parte inferior derecha de la pantalla. Hasta que no pulses sobre *OK*, los cambios realizados no serán aplicados.

Cuando lo que cambies sean opciones de dificultad, deberás pulsar el botón *Save* (Guardar) para almacenar tus cambios.

SALIR

Para salir de la pantalla de opciones haz click sobre la X amarilla que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Esto te devolverá al Menú Principal. También puedes pulsar el botón *Cancel* (Cancelar) en la parte inferior de la pantalla.



EDITOR RÁPIDO DE MISIONES

El editor rápido de misiones (*Fast Battle Planner* - FBP) proporciona un método rápido y sencillo de crear una misión contra una gran variedad de objetivos. Todos los parámetros indicados en el FBP prevalecen sobre los seleccionados en la pantalla de Opciones.



TIP DE ENEMIGO

La columna vertical de botones situada en la parte izquierda de la pantalla te permite escoger el tipo de enemigos que ten encontrarás en la misión. La selección del tipo de unidad enemiga determinará el tipo de avión que podremos emplear, así como las posibles combinaciones de armamento disponibles.

ALIADOS

Este apartado te permite determinar tu vuelo y el avión que emplearás.

- **Side (Bando):** Determina el bando para el que volarás.



- **Flight (Vuelo):** A parte de tu vuelo (de hasta 4 aviones), puedes añadir más vuelos en la zona.
- **Type (Tipo):** Es el tipo de avión que pilotarás. Esta selección está determinada por el tipo del objetivo y por la nacionalidad seleccionada. Los aviones disponibles se mostrarán en amarillo, mientras que los controlados por la IA aparecerán en blanco.
- **Task (Tarea):** Indica el tipo de misión a desarrollar. Esta selección está condicionada por el tipo y nacionalidad.
- **Pilot (Piloto):** Indica el número de pilotos IA que te acompañarán en vuelo. El máximo es 3.
- **Skill (Habilidad):** Experiencia de los pilotos controlados por la IA que componen el vuelo. Se puede configurar tanto para los aliados como para los enemigos, de manera independiente.

PARÁMETROS DE LA MISIÓN

En el centro de la pantalla del FBP está la sección de parámetros de la misión. Estos parámetros permiten controlar el entorno de la misión que quieres volar. Ajustando dichos parámetros podrás crear una gran variedad de misiones con igual variedad de situaciones.

- **My Alt (Mi altitud):** Altitud de vuelo inicial de tu avión.
- **Dist (Distancia):** Distancia de separación con el enemigo.
- **My Spd (Mi velocidad):** Velocidad inicial de tu avión.
- **Time (Hora):** Hora de comienzo de la misión.
- **Fuel (Combustible):** Carga de combustible de tu avión.
- **Load (Carga):** Armamento que llevará tu avión. Basado en el tipo de objetivo que selecciones.
- **Weapon (Armas):** Determina si dispondrás de munición ilimitada o no.
- **Surv (Supervivencia):** Determina si tu avión sufrirá daños realistas o si serás invulnerable.
- **Enemy Alt (Altitud del enemigo):** Altitud inicial del enemigo.
- **Angle (Ángulo):** Ángulo de aproximación al enemigo.
- **Enemy Spd (Velocidad del enemigo):** Velocidad inicial del enemigo.
- **Season (Estación del año):** Determina la estación del año en la que se desarrollará la misión (verano o invierno).
- **Weather (Tiempo):** Condiciones meteorológicas bajo las que se desarrollará la misión.
- **Area (Zona geográfica).** Determina si la misión se desarrollará sobre el mar o sobre el terreno. Este valor está supeditado al que se indique en el botón *Region* (Región).
- **Radar (Radar):** Indica si se utilizará radar realista o simplificado.
- **Awacs (Awacs):** Sitúan un avión AWACS aliado en la zona.



Debajo del panel de parámetros hay tres botones:

- **Region (Región):** Pulsando este botón se cambia el panel de parámetros por un mapa del escenario. Seleccionaremos la zona donde se desarrollará la acción haciendo click con el cursor sobre el lugar del mapa deseado. Pulsa el botón *Apply* (Aplicar) cuando hayas escogido la zona.
- **Random (Aleatorio):** Genera unas condiciones para la misión aleatorias.
- **Exit (Salir):** Regresarás a la pantalla de Menú Principal.

VOLAR

Una vez que hayas configurado todos los parámetros de la misión, pulsa el botón *Fly* (Volar) para empezar.

RESUMEN

Pasos básicos para hacer una misión rápida:

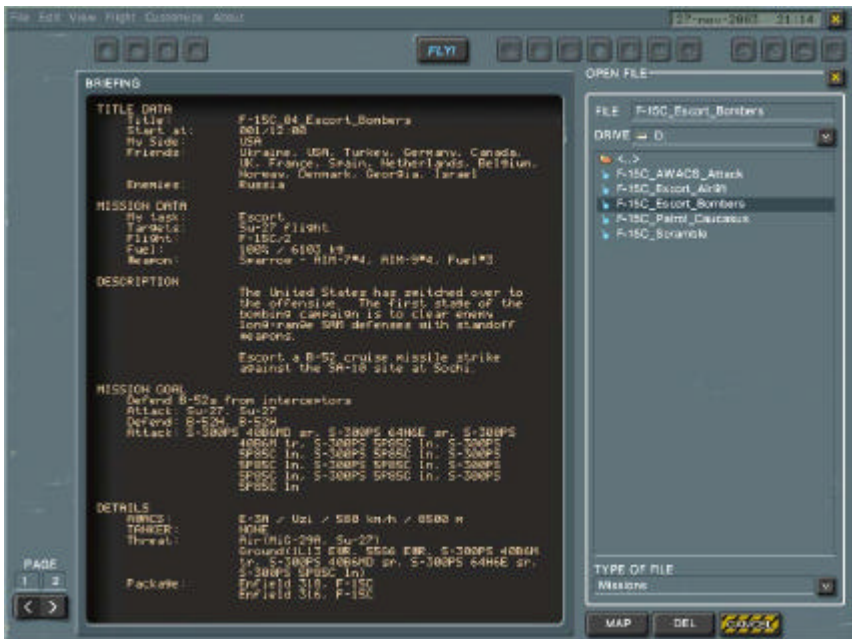
1. *Pulsa el botón FBP en el menú principal.*
2. *Selecciona el tipo de unidad enemiga a la que atacar.*
3. *Ajusta los valores del avión que vas a emplear asegurándote que aparezca en color amarillo en el campo Type (Tipo).*
4. *Ajusta los valores del enemigo para determinar que vas a atacar exáctamente.*
5. *Elige el resto de opciones que consideres oportunas.*
6. *Pulsa el botón Fly (Volar) para comenzar la misión.*



ABRIR MISIÓN

LockOn incluye una serie de misiones para uno o varios jugadores. A parte de éstas, tienes la posibilidad de crear las tuyas propias con el Editor de Misiones. Desde la pantalla *Open Mission* (Abrir Misión) tendrás acceso a todas estas misiones y más.

Esta ventana se divide en dos partes, con la zona de *Briefing* a la izquierda y la de selección de misiones a la derecha.



BRIEFING

Al elegir la misión aparece el briefing en la parte izquierda de la pantalla. Dependiendo de la complejidad de la misión y del grado de detalle, el briefing será más o menos extenso. Para navegar entre las distintas páginas que pueden componer el briefing utiliza los botones que encontrarás en la esquina inferior izquierda de la pantalla.



АБЯІЯ ФІЧЕРЯЎ

A la derecha de la pantalla está la zona donde se escoge la misión. A las misiones se accede de forma similar a como lo haríamos desde el Explorador de Windows.

- **File (Fichero):** Muestra el nombre de fichero de la misión seleccionada.
- **Drive (Unidad):** Unidad de disco seleccionada. Para cambiarla, pulsa en la flecha que despliega la lista de unidades disponibles.
- **File Tree Display Window (Ventana de directorios):** Esta ventana te permitirá ver la estructura de directorios de tu sistema. Esta ventana funciona de igual forma que cualquier otra aplicación de Windows.
- **Typе (Tipo):** A parte de las misiones simples (extensión .mis), LockOn reconoce otro tipo de ficheros:
 - **Missions (Misiones):** Misiones simples, ya sean para uno o varios jugadores, hechas con el editor de misiones o hechas con el FBP.
 - **Track files (Películas):** A parte de volar una misión pulsando el botón *Fly* (Volar), puedes grabar todo lo que acontezca en ese vuelo. Después de terminar tu misión aparecerá un menú que te preguntará sobre el lugar donde almacenar la película. Para verlo después, selecciona los ficheros de tipo TRK en el desplegable, y te aparecerán todas las películas disponibles.
 - **Saved files (Misiones salvadas):** Durante el curso de un vuelo puedes guardar tu misión para continuarla en otro momento. Cuando quieras guardarla, aparecerá un menú donde indicar el sitio elegido para guardar la misión. Para continuarla más tarde, selecciona *Saved Files* (Ficheros guardados) en el desplegable y sigue en el mismo lugar donde la guardaste.

Si quieres ver todos los ficheros disponibles, selecciona *All files* (todos los ficheros).

Debajo del apartado de selección de misiones aparecen tres botones que actuarán sobre la misión seleccionada:

- **Map (Mapa):** Abre la misión seleccionada en el Editor de Misiones.
- **Del (Borrar):** Borre la misión seleccionada.
- **Cancel (Cancelar):** Regresa a la pantalla anterior.

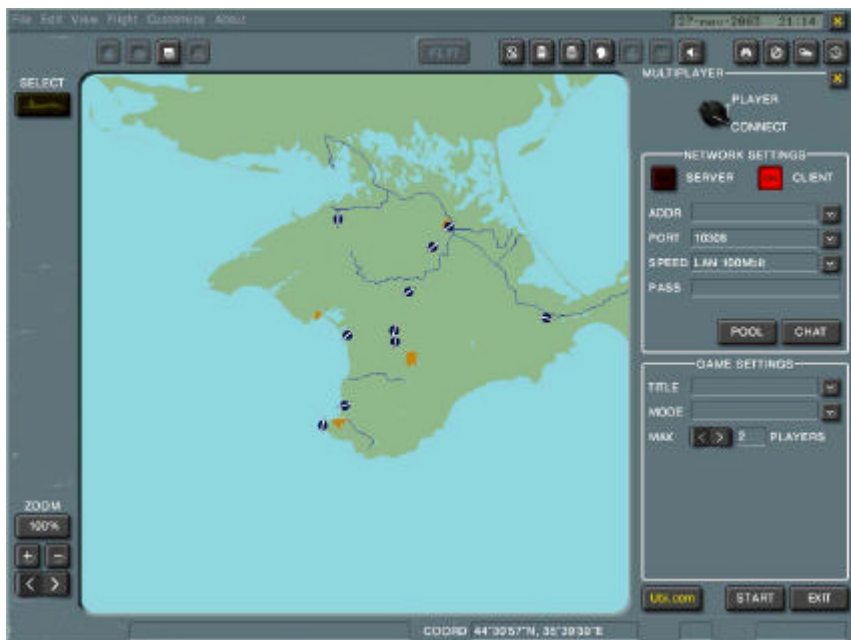
ВЪЛАРЯ

Cuando selecciones una misión válida, el botón *Fly* (Volar) que aparece en la parte superior de la ventana se iluminará. Presiónalo y la comenzarás la misión.



MULTIJUGADOR

LockOn incluye la posibilidad de partidas online a través de Internet o de una red local (LAN). El modo multijugador está optimizado para mantener la jugabilidad con el máximo número de participantes posibles. Además, el Editor de Misiones está preparado para crear tus propias misiones cooperativas o competitivas. Estas misiones serán tan simples o tan complejas como quieras y el interfaz te permite crear gran variedad de situaciones en diversos escenarios. Para acceder a la pantalla de multijugador, haz click sobre el botón *NTW* (Network) situado en el Menú Principal o en el Editor de Misiones.



OPCIONES

Los siguientes botones te permiten acceder rápidamente a varias características del modo multijugador:

- **Connect (Conectar) / Player (Jugador).** La opción de conectar te permite configurar varias opciones de la conexión y del simulador. Esta opción es excluyente a la de Chat. La opción de Jugador te permite especificar información referente a ti, como por ejemplo tu nombre.



- **Chat (Chat).** El modo Chat te permite conversar con el resto de participantes del vuelo.
- **Join (Unirse).** Una vez que te hayas conectado a una partida y elegido el bando aparecerá el botón *Join* (Unirse) para unirse a dicha partida. Pulsando este botón podrás elegir el vuelo al cual quieres unirte.
- **Player Pool (Lista de jugadores).** Después de conectarte a una partida, en este apartado se muestra una lista de todos los jugadores conectados. Esta lista muestra los nombres, las direcciones IP, Ping m/s , tasa de transferencia, datos perdidos y estado. Puedes subir y bajar por la lista usando los botones que aparecen en la parte derecha.

INTERNET O LAN

Al acceder al modo multijugador, lo primero que has de elegir es la forma de acceso a red: LAN o Internet. Una vez elegido el modo, accederás a la pantalla de conexión.

Opciones de conexión

Cuando comienzas una partida en modo multijugador has de configurar una serie de opciones referentes a la conexión. Éstas aparecen en la zona de conexión, en la parte derecha de la pantalla y dependerán del tipo de conexión que hayas elegido. En partidas LAN actuando como servidor deberás indicar el puerto de conexión, la velocidad y la contraseña de acceso a la partida. También deberás determinar el nombre de la partida, el nº máximo de participantes y el modo de la partida (cooperativo / competitivo). De forma similar se deberá especificar los parámetros para partidas a través de Internet. Los clientes deberán rellenar los campos con la información facilitada por la persona que haga de servidor.

Antes de iniciar una partida multijugador hay que tener claro quien será el servidor y quien o quienes los clientes, así como el modo de conexión empleado. Las opciones para comenzar la partida las tienes debajo de la ventana de conexión:

- **Start (Empezar)** - Una vez configuradas todas las opciones de conexión, pulsa el botón *Start* (Empezar) para iniciar una partida o conectarte a una existente.
- **Rejoin (Reengancharse)** - Si te has desconectado de una partida existente, y el servidor tiene habilitada esta opción, al pulsar sobre este botón volverás a conectarte automáticamente a la partida.
- **Stop (Parar)** - Pulsa este botón para desconectarte de una partida.
- **Ubi.com** - Usa esta opción para jugar a LockOn en los servidores que Ubi Soft a puesto a disposición. Fíjate que Ubi.com es una aplicación



independiente de LockOn y como tal, se detallará su funcionamiento en un documento a parte. Consulta el fichero *Readme* para obtener más información. Sólo disponible para partidas en Internet.

CHAT



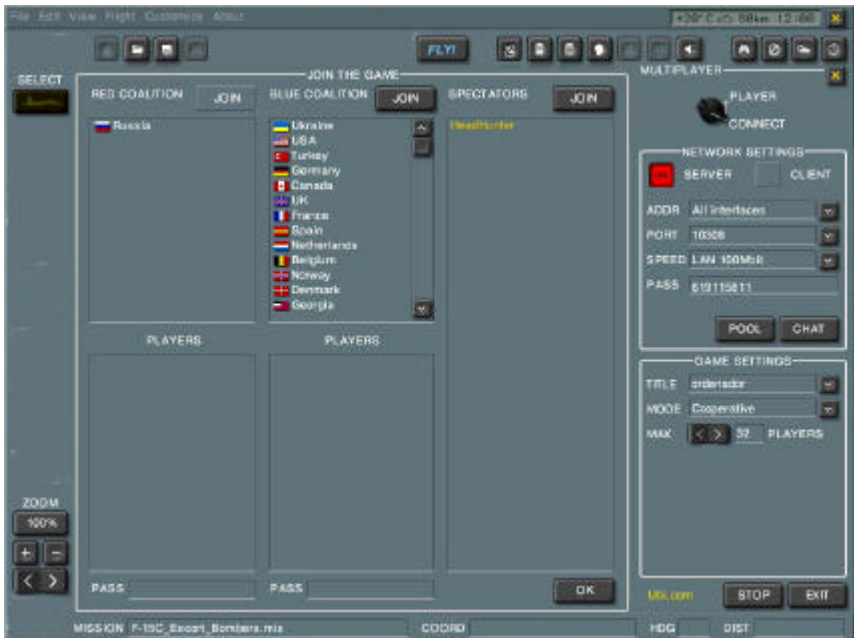
Con esta opción, inicias el modo Chat. Desde aquí puedes escribirte con todos los demás participantes en la partida, tanto amigos como enemigos. También puedes filtrar las comunicaciones para solo escribirte con los participantes de tu mismo bando o con los del bando contrario con los botones situados en la esquina superior derecha de la ventana. Fíjate en que deberás pulsar el botón *Send* (Enviar) para que tu mensaje sea enviado al resto de participantes. Con el botón *Clear* (Borrar) borrarás lo que tengas escrito en el cuadro de texto a enviar.



ventana de coaliciones. Como espectador, tienes la posibilidad de ver todos los aviones y unidades, así como la posibilidad de ver el escenario completo. Sin embargo, no tendrás control sobre ningún avión.

UNIRSE A UNA MISIÓN

Después de seleccionar el bando con el que vas a volar aparecerá una ventana en la que deberás escoger el vuelo con el que vas a participar. Dependiendo de como



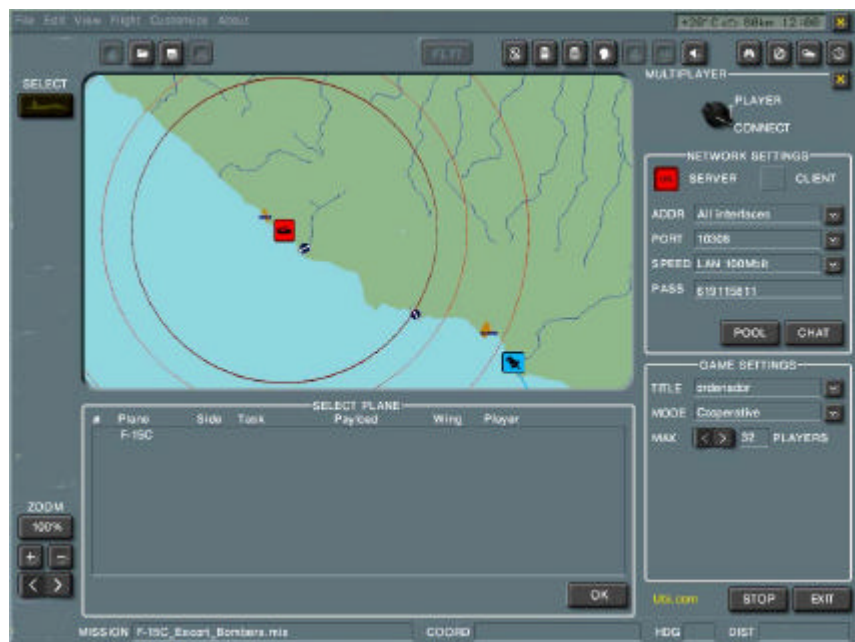
haya sido creada la misión, puede haber uno o más vuelos disponibles. En la lista podrás ver todos los vuelos en los que puedes participar, así como el tipo de avión que emplean, misión y país al que pertenecen. A la derecha de la lista puedes ver una columna de botones. Cada botón representa el nº de aviones asignados a ese vuelo. Cada vuelo está compuesto de uno a cuatro aviones. Si necesitas desplazarte por la lista de vuelo por encima o por debajo de los presentes en la pantalla, puedes emplear las flechas de desplazamiento que hay a la derecha.

- Con luz verde, el vuelo no ha sido ocupado por ningún jugador.
- Con luz roja, el vuelo ha sido ocupado ya por un jugador y su nombre aparece al lado del botón.
- Con luz ámbar, el estado del vuelo todavía está pendiente.



Cada vuelo sólo puede ser ocupado por un jugador, siendo el resto de componentes de ese vuelo controlados por la IA.

Para seleccionar un vuelo no ocupado, es decir, con el botón en verde, pulsa su botón asociado. Este cambiará a rojo indicando ahora que ya lo has ocupado.



EMPEZAR LA MISIÓN

Para empezar la misión, el servidor debe iniciarla pulsando el botón *Fly* (Volar). Hecho esto, los clientes ya pueden iniciar la partida presionando también el botón *Fly* (Volar).

Resumen para el servidor

1. *Seleccionar el modo multijugador desde el menú principal.*
2. *Seleccionar tipo de conexión: Internet o LAN.*
3. *Elegir el modo servidor.*
4. *Introducir el nombre de la partida.*
5. *Iniciar el servidor.*
6. *Abrir la misión.*
7. *Elegir coalición.*
8. *Unirse a un vuelo.*



9. *Iniciar la partida pulsando Fly.*

Resumen para el cliente

1. *Seleccionar el modo multijugador desde el menú principal.*
2. *Seleccionar el modo de conexión: Internet o LAN.*
3. *Elegir en modo cliente.*
4. *Introducir la dirección IP del servidor.*
5. *Introducir tu nombre.*
6. *Iniciar el cliente.*
7. *Seleccionar la coalición.*
8. *Unirte a un vuelo.*
9. *Iniciar la partida pulsando Fly.*

LIMITACIONES

- No está implementado el respotaje en vuelo en modo multijugador.
- Sólo puede despegar un avión desde el portaviones Kuznetsov. Más de uno provocaría su superposición.
- En las partidas por Internet, cada jugador debe ser asignado en un grupo diferente, no está permitido situar a jugadores en distintos vuelos dentro del mismo grupo.



ENTRENAMIENTO

Tanto si eres un piloto novel, como si eres experto, las misiones de entrenamiento incluidas proporcionan una serie de conocimientos básicos para todos los niveles de usuarios. El entrenamiento comienza con un poco de instrucción básica y va incrementando su complejidad hasta llegar a técnicas avanzadas de combate aire-aire.



El entrenamiento se divide en seis secciones:

- Entrenamiento de aspirantes (Undergraduate Pilot Training - UPT)
- Entrenamiento en A-10A
- Entrenamiento en F-15C
- Entrenamiento en Su-27
- Entrenamiento en Su-26
- TOP GUN



ТАРЕАС

Al seleccionar la pantalla de entrenamiento aparece una lista de los distintos entrenamientos, así como la descripción de las misiones que los componen. Para elegir una misión, haz click en el texto que la describe.

ОБСЕРИПЦИОН

La descripción de la tarea seleccionada aparece en la ventana de descripción, y proporciona detalles sobre la misión y lo que aprenderás en ella.

ВЪЛАЯ

Una vez seleccionada la misión, pulsa sobre el botón *Fly* (Volar) para comenzar la lección o *Exit* para regresar el Menú Principal.

Espera unos seis segundos antes de presionar la tecla *S* para comenzar. Al comenzar la lección, el instructor asumirá los mandos del avión y te describirá la misión, explicando paso a paso todo lo que hace. Al terminar, puedes tomar tu los mandos y repetirla las veces que quieras. Para ello, pulsa la tecla *ESC* y tomarás control del avión en el momento que quieras.

Durante la misión, puedes pulsar la tecla *S* para pausar el vuelo y así leer el texto que aparece en pantalla.

ATENCIÓN: Ajustar las vistas durante la misión puede causar que la misión de entrenamiento se ejecute de manera incorrecta. No toques ninguna tecla a no ser que quieras salir de la misión o tomar el control del avión.

Para evitar problemas con las misiones de entrenamiento ten en cuenta las siguientes recomendaciones:

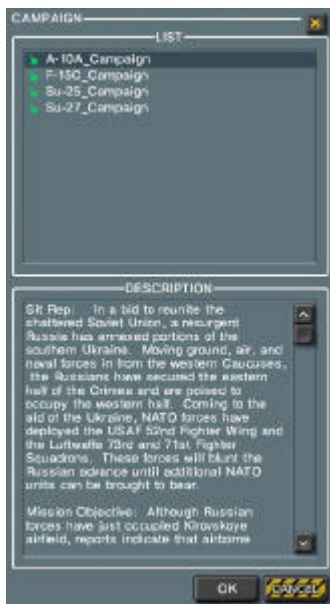
- Resolución en 1024x768
- Angulo de visión en cabina ajustado a 60 (valor por defecto)
- Vista de ratón desactivada
- Espejos desactivados
- HUD en ruso activado
- No presiones ninguna tecla salvo la *S* para pausar o reanudar la misión



CAMPAÑA

Con un sistema de gestión de recursos persistente y la posibilidad de escoger tus tipos de misiones preferidas, el modo de campaña de LockOn te asegura un gran número de horas de vuelo a los mandos de los más modernos cazas de combate.

COMENZANDO LA CAMPAÑA



Al presionar el botón de la campaña (*Campaign*) en el Menú Principal accederás al Centro de Control de la Campaña (*Campaign Control Center* - CCC). Desde el CCC puedes elegir si quieres empezar una nueva campaña o continuar una existente.

En la parte izquierda de la pantalla están las áreas *List* (Lista) y *Description* (Descripción). En la zona *List* (Lista) encontrarás una lista de todas las campañas a las que puedes acceder. Esto incluye tanto las campañas que venían con LockOn como las campañas guardadas, así como las nuevas campañas que hayas creado. Para seleccionar una campaña en la que participar, simplemente haz click sobre su nombre con el ratón. Después de seleccionar una campaña, en la zona *Description* (Descripción) aparecerá un pequeño briefing de la misma, en el que encontrarás información general de la campaña y los objetivos de tu misión en particular.

Una vez seleccionada la campaña y leída la descripción, presiona el botón OK para entrar.

JUGANDO UNA CAMPAÑA

Con la campaña cargada, en la parte izquierda de la pantalla aparecen nuevas opciones:

- **Title (Título):** Es el nombre de la campaña en curso.
- **List of stages (Lista de etapas):** Una campaña se compone de una serie de etapas enlazadas. Cuando completas una de forma satisfactoria accedes a la siguiente. La lista muestra la etapa en la que estás y todas



las anteriores. Una vez completada una etapa no podrás volver a acceder a ella. Las etapas completadas están marcadas con un pequeño símbolo a la izquierda. Fíjate en que el daño producido en los objetos estáticos se mantiene entre una etapa y otra, por lo que si has destruido un puente en la primera etapa de la campaña, éste permanecerá destruido en las siguientes hasta su reconstrucción.

- **Stage (Etapa):** Consta de tres apartados.
 - **Stages (Etapas):** Se compone de un par de botones para avanzar o retroceder por las distintas campañas.
 - **Title (Título):** Nombre de la etapa actual.
 - **Description (Descripción):** Descripción detallada de la misión que te ha sido asignada al mismo tiempo que explica cual es la situación actual del conflicto. Se proporciona toda la información necesaria para determinar cual es el objetivo principal y la manera de cumplirlo.
- **Reset (Reiniciar):** En la parte inferior de la pantalla está el botón Reset (Reiniciar). Si quieres empezar una campaña desde el principio, presiona este botón y volverás a la primera etapa.

INFORMACIÓN ADICIONAL

A parte de la información contenida en la descripción, puedes encontrar información adicional pulsando el botón *Briefing* en la parte superior de la pantalla. También puedes usar las funciones del mapa para comprobar las rutas de vuelo, las áreas de amenaza, los objetivos, etc. Se recomienda comprobar los puntos de paso que indican los objetivos en las misiones de ataque a tierra.

DESPUES DE LA MISIÓN

Después de presionar la tecla Esc para abandonar la misión, pasarás a la zona de Debriefing. En ella obtendrás toda la información acaecida en la misión que acabas de volar: estadísticas, daños causados, cronología de los eventos, etc. Una vez vistos podrás cerrar la pantalla presionando el botón *Close* (Cerrar) para continuar con la misión. En este punto, podrás guardar la campaña pulsando el botón *Save* (Guardar) para guardar tus progresos en la campaña. También puedes guardarla con otro nombre diferente si quieres almacenarla por separado.



REGISTRO

El Registro de piloto te permite crear y seguir las evoluciones de tu piloto. Las medallas y ascensos logrados durante el desarrollo de las campañas y misiones serán guardadas aquí. Los datos de una misión se guardan cuando aterriza el avión, al completar un objetivo o al morir en combate.

CREAR O BORRAR UN PILOTO

En la parte derecha de la pantalla está la zona referente a la gestión de pilotos. Desde aquí podrás crear o borrar pilotos del registro. Cuando creas una misión con el Editor de Misiones o seleccionas una misión simple para volar, puedes elegir el piloto que quieras para participar:

- **Name (Nombre):** Nombre del piloto. Haciendo click en el botón que despliega la lista podrás ver todos los pilotos disponibles.
- **Country (País):** País de origen del piloto.

Para añadir pilotos al registro, presiona el botón *Add* (Añadir). Después de presionarlo, introduce el nombre del piloto en el campo correspondiente y selecciona su país de origen. Para borrar un piloto, selecciona su nombre en la lista y pulsa el botón *Rem* (Borrar). Si quieres editar el nombre de un piloto o su país de procedencia, selecciónalo y pulsa el botón *Edit* (Editar).

El icono con forma de sobre que aparece a la derecha te indicará si hay alguna noticia nueva con respecto a tu piloto: ascensos, medallas. Pulsa sobre él para leer la noticia.

RANGO Y MEDALLAS

Según vayas completando misiones y ganando experiencia recibirás ascensos y medallas según el país de origen seleccionado. También se muestra el estado del piloto (vivo o muerto).

La información referente al rango y medallas se muestran en su sección correspondiente.



ESTADÍSTICAS GENERALES

A lo largo de tu trayectoria como piloto, volarás una serie de misiones y tendrás unas estadísticas. Estas estadísticas pueden verse en la sección *General Statistics* (Estadísticas generales) del Registro de piloto.

Hay dos botones en esta sección que te permiten intercambiar entre la vista de estadísticas y la de la lista de misiones que has volado.

MISSION LOG

#	Date	Mission Name	Task	TakeOff	Airfield	Total	Evaluation
1	10/25/2003	...e\Misiones\A-10.mis	Ground	12:00		00:00	Success
2	10/25/2003	...e\Misiones\A-10.mis	Ground	12:00		00:01	Success
3	6/16/2003	...Patio_Caucasus.mis	Fighte	12:01	Sakthum	00:18	Failed
4	5/5/2003	...Misiones\TaskE.mis	CAS	22:59	Saki	00:14	Success
5	4/20/2003	...Misiones\TaskE.mis	CAS	22:59	Saki	00:04	Success
6	4/29/2003	...Misiones\Bun27.mis	Ground	12:00		00:09	Success

General

Muestra la lista con las estadísticas generales acumuladas:

- **Missions (Misiones):** Numero de misiones voladas.
- **Flight Hours (Horas de vuelo):** Total de horas de vuelo acumuladas.
- **Daytime (Horas diurnas):** Total de horas de vuelo diurno acumuladas.
- **Nighttime (Horas nocturnas):** Total de horas de vuelo nocturno acumuladas.



- **Landings (Aterrizajes):** Número de aterrizajes efectuados correctamente.
- **Carrier Lndgs (Apontajes):** Número de apontajes efectuados correctamente.
- **Air Refuellings (Repostajes):** Número de repostajes completados con éxito.
- **Crashes (Accidentes):** Número de accidentes.
- **Ejections (Saltos):** Número de saltos en paracaídas.

Filtros

El botón de filtros te permitirá filtrar la información mostrada en cada misión. Esta característica te permite ver sólo los tipos de misiones que te interesen, descartando el resto.



ENCICLOPEDIA

LockOn incluye una extensa referencia táctica con los datos e imágenes de todos los sistemas de armas, unidades navales, terrestres y aéreas del juego. La enciclopedia es una herramienta imprescindible que tiene dos objetivos principales. Por un lado, darte la oportunidad de aprender las capacidades y características de las armas, unidades o aviones que te encontraras, y por otro, las imágenes que acompañan cada entrada te permitirán familiarizarte con la apariencia de los objetos, permitiéndote una más rápida y acertada identificación visual en situaciones críticas.



- **Categories (Categorías):** Origen o procedencia del sistema u objeto a consultar (OTAN, Rusia o ambos).
- **Type (Tipo):** Tipo de objeto a consultar (avión, arma, ...).
- **Name (Nombre):** Nombre de los objetos disponibles según las selecciones anteriores.
- **Description (Descripción):** Aquí se presenta toda la información referente al objeto seleccionado.



- **Preview (Previsualización):** Pantalla con la vista 3D del objeto seleccionado. Tiene unos controles que te permitirán rotar y/o hacer zoom sobre la misma.
- **Next/Prev (Siguiete/Anterior):** Situados en la esquina inferior derecha te permitirán avanzar o retroceder por los objetos de la lista.



RADAR FÁCIL

Debido a que el radar y el sistema de armamento modelados con exactitud y contenidos en LockOn pueden suponer un desafío incluso para jugadores veteranos, hemos incluido un sistema menos complejo de “Radar Fácil” que te permita centrarte en el elemento verdaderamente excitante del juego, entablar combate con los enemigos. El sistema de Radar Fácil te proporciona de una conciencia situacional de 360° mostrando todas las unidades, amigas y enemigas. Usando la característica de Radar Fácil en conjunción con el *Auto Lock On* te permitirá identificar fácilmente, apuntar y atacar una amplia variedad de objetivos sin la necesidad de un profundo conocimiento de los modernos sistemas de los aviones de combate.

LA PRESENTACIÓN DEL RADAR FÁCIL

La presentación del Radar Fácil reemplaza a la del Radar Realista en todos los aviones excepto en el Su-25 Frogfoot. Para activar la opción Radar Fácil, selecciona *Options* (Opciones) desde el Menú Principal y entonces selecciona *Difficulty* (Dificultad). Radar Fácil siempre estará On cuando entres en la pantalla Opciones/Dificultad. Si está seleccionado Radar Fácil, también puedes cambiar a Radar Realista durante la misión pulsando las teclas Alt+I.

La pantalla circular del Radar Fácil muestra tu avión centrado en la parte de abajo del círculo con el símbolo del avión. La presentación del Radar Fácil es de una perspectiva arriba-abajo: los objetivos de la pantalla sobre tu símbolo están delante de ti, y los que están por debajo de tu símbolo están detrás de ti. La altitud no se indica en la pantalla.

Un conjunto de cuatro números rodean la pantalla circular:

- Modo de Presentación - Esquina superior izquierda.
- Escala de rango - Esquina superior derecha.
- Velocidad - Esquina inferior izquierda.
- Altitud - Esquina inferior derecha.

Modo de Presentación

En la esquina superior izquierda, se visualiza el modo actual. La selección de modos te permite filtrar los tipos de objetivos visibles en la pantalla. Hay cuatro posibilidades:

- **Nav:** Seleccionando el modo Navegación se visualizará tu ruta de vuelo con cada punto de paso (*waypoint*) representado por un triángulo.



Adicionalmente se visualizarán todos los campos de aviación con su icono correspondiente.

- **Air:** Seleccionando el modo Aire se visualizarán todos los aviones, amigos y enemigos. Los aviones hostiles se presentarán en rojo, y los aviones amigos se mostrarán en azul. Los aviones se visualizan como triángulos con un vástago que indica la dirección del desplazamiento. Un triángulo sólido indica tu objetivo actualmente fijado. Los objetivos sin fijar serán triángulos vacíos. Para fijar un objetivo puedes usar la tecla Tab. Adicionalmente también son representados los misiles amigos y enemigos. Un misil enemigo apuntado hacia ti se muestra como un punto rodeado por un círculo. Los misiles no apuntados hacia ti serán un punto rojo o azul.
- **Sur:** Seleccionando el modo Superficie se te presentarán en pantalla todas las unidades amigas y enemigas, incluyendo fuerzas navales y terrestres. Las fuerzas hostiles están representadas como cuadrados rojos, y las fuerzas amigas son indicadas como cuadrados azules. El blanco designado es un cuadrado sólido de color rojo, y los blancos sin designar serán cuadrados vacíos o huecos. Adicionalmente también son representados los misiles amigos y enemigos. Un misil enemigo apuntado hacia ti se muestra como un punto rodeado por un círculo. Los misiles no apuntados hacia ti serán un punto rojo o azul.
- **All (todos):** muestra todos los contactos sean de aire, mar o tierra.

Auto Lock On

Teclas de Comandos

Si usas el modo de Radar Fácil en combinación con el siguiente conjunto de teclas de *Auto Lock On*, podrás fijar automáticamente cualquier unidad enemiga mostrada en tu radar. Usando la tecla Tab, puedes fijar la unidad enemiga más cercana. Con cada pulsación sucesiva se seleccionará la siguiente unidad enemiga, de acuerdo a la distancia. Adicionalmente a la tecla Tab también pueden usarse las siguientes teclas:



Blanco aéreo más cercano	Scroll Lock
Vista centrada en blanco aéreo	Alt + Scroll Lock



Próximo blanco aéreo	Shift + Insert
Blanco aéreo anterior	Shift + Home
Blanco de superficie más cercano	Shift + Scroll Lock
Vista centrada en blanco de superficie	Ctrl + Num Lock
Próximo blanco de superficie	Shift + End
Blanco de superficie anterior	Shift + Delete

Caja de Daños

Cuando tienes fijado un objetivo de forma automática, una caja roja se dibuja alrededor de la unidad (no en la pantalla del Radar Fácil). Esta caja es muy útil para localizar visualmente el blanco señalado en ese instante.



EDITOR DE MISIONES

INTRODUCCIÓN AL EDITOR DE MISIONES

El Editor de Misiones es el corazón y el alma de LockOn. Aquí es donde podrás diseñar y construir tus misiones o campañas, empezar desde aquí las misiones simples o multijugador y editar misiones o películas. Primero se describirán los diferentes menús y más adelante en líneas generales cómo construir misiones y campañas.

Barra de Menú

MENU	ACCIÓN	TCL. RÁPIDA	SIGNIFICADO
File	New Mission	Ctrl+N	Crea una nueva misión.
	Open Mission	Ctrl+O	Abre una misión existente.
	Merge Mission		Permite combinar dos misiones en una sola.
	Save	Ctrl+S	Guarda la misión actual.
	Save As	Ctrl+Shift+S	Guarda la misión con otro nombre.
	Record AVI		Permite crear un fichero AVI a partir de un track.
	Exit	Esc	Sale del programa.
Edit	Delete	Del	Borra la selección actual del mapa.
	Classify Mission	Ctrl+Shift+C	Protege la misión con una clave.
	Declassify Mission	Ctrl+Shift+D	Desclasifica la misión para acceder a todo su contenido. Necesaria password.
View	View/Hide Objects	Ctrl+H	Oculto o muestra determinados objetos en el mapa.
	Actual Size View		Mapa de Crimea con el zoom por defecto.



	Zoom In	Ctrl +	Amplia el mapa en 2x
	Zoom Out	Ctrl -	Reduce el mapa en 2x
Flight	Briefing	Ctrl+B	Ver/Editar el briefing de la misión.
	Debriefing	Ctrl+D	Ver el debriefing cuando se carga una misión guardada.
	Start Mission	Ctrl+F	Inicia la misión.
	Network Play	Ctrl+N	Inicia una sesión multijugador.
	Chat	Ctrl+M	Para comunicarse con otros jugadores en una partida multijugador.
	Record Track	Ctrl+R	Inicia la misión grabándola en una película.
	Play Track	Ctrl+P	Para ver una película previamente guardada.
	Video Edit	Ctrl+V	Inicia la película y permite su edición.
Options	Failures	Ctrl+Shift+F	Especifica posibles fallos que pueden ocurrir durante el vuelo.
	Weather	Ctrl+Shift+W	Especifica las condiciones meteorológicas para el vuelo.
	Encyclopedia	Ctrl+Shift+E	Abre la enciclopedia.
	Options	Ctrl+Shift+O	Abre la pantalla de opciones.



Barra de herramientas



Debajo de la Barra de Menú está la Barra de Herramientas, la cual muestra las funciones más comunes dentro del Editor.

Añadir, Ir a y Zoom



En la parte izquierda de la pantalla hay tres secciones: Añadir, Ir a y Zoom. “Añadir” contiene una serie de botones que te servirán para añadir aviones, helicópteros, barcos, SAMs, radares y otros objetos. “Ir a” contiene atajos a ciertas partes del juego: Editor, Campaña, FBP y Red. La sección “Zoom” contiene herramientas para alejar y acercar vistas.

Barra de Estado

En la parte inferior de la pantalla se sitúa la Barra de Estado, la cual muestra el nombre de la misión cargada, las coordenadas geográficas del punto donde está situado el puntero del ratón, así como información limitada referente a la unidad seleccionada: rumbo y distancia.

TRABAJANDO CON EL MAPA

Cuando estés trabajando en el Editor de Misiones harás un uso intensivo del mapa para la identificación de objetivos, trazado de rutas, colocación de objetos, etc. Mientras uses el mapa podrás:

1. Mover el mapa en cualquier dirección.
2. Hacer zoom sobre él para acercarte o alejarte.
3. Calcular coordenadas.
4. Cambiar entre la vista geográfica y la de satélite.
5. Filtrar objetos en el mapa tales como carreteras, vías, unidades, etc.



Apariencia del Puntero

El puntero del ratón cambiará de apariencia dependiendo del modo en el que esté:

Desplazamiento

Si estás interesado en un área en particular del mapa que está fuera de la zona visible puedes mover el mapa en esa dirección. Todo lo que tienes que hacer es mantener pulsado el botón izquierdo del ratón, lo que cambiará la forma del puntero, y mover el mapa en la dirección deseada.

Zoom

Para hacer zoom sobre un punto deberás primero seleccionar el tipo de zoom que quieres, acercar o alejar, pulsando el botón apropiado en la barra de la izquierda. También puedes hacerlo girando la rueda del ratón si tienes un ratón con esta característica. Para acercar, asegúrate de que el botón del zoom para acercar está pulsado, entonces pulsa con el botón izquierdo del ratón y traza un rectángulo en el mapa. Suelta el botón del ratón para completar el zoom. Date cuenta de que el zoom sigue activo aunque hayas completado la operación, así que si no deseas hacer más zoom vuelve a pulsar el botón para desactivarlo con el botón izquierdo.

TRABAJANDO CON OBJETOS

Cuando estés editando una misión necesitarás colocar aviones, barcos, sistemas SAM y posiblemente objetos estáticos, así como diseñar las rutas que seguirán las unidades móviles. Todo lo que se ha mencionado son objetos, algunos de estos objetos son activos, otros estáticos. Los objetos activos tienen cierta capacidad de Inteligencia Artificial y comportamiento. Cada uno es representado por un símbolo en el mapa.

La siguiente tabla contiene una lista de todos los símbolos empleados en el mapa:

Cuando estés trabajando con los objetos sobre el mapa, podrás:

- Seleccionar un objeto o grupo de objetos.
- Mover o borrar grupos de objetos.
- Ocultar o mostrar objetos.
- Deshacer cambios.



Seleccionando objetos

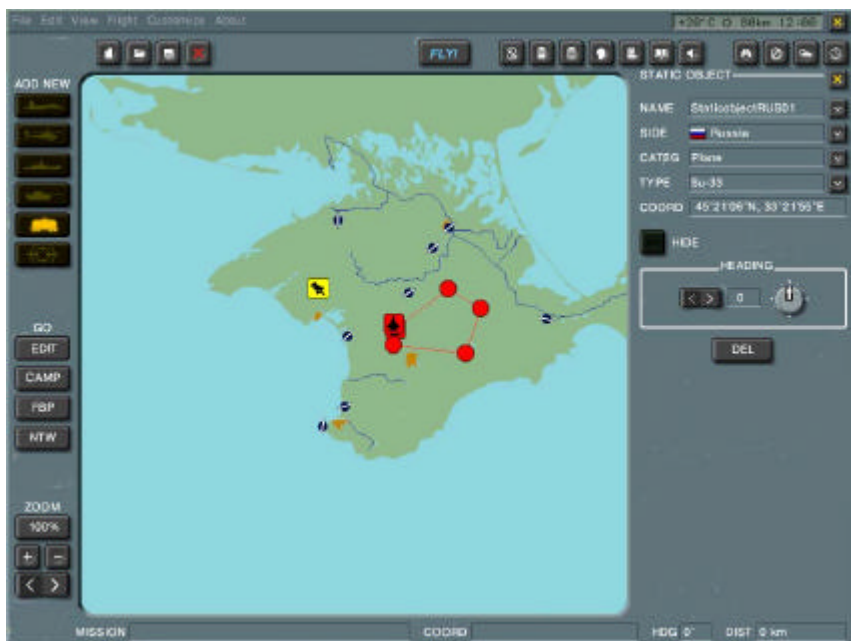
Para seleccionar un objeto de forma individual asegúrate de que el cursor está en modo edición y haz click sobre él con el botón izquierdo. El objeto seleccionado cambiará entonces de color (por defecto a amarillo) y la información referente a su descripción y propiedades (por ejemplo país al que pertenece, tipo de objeto, orientación, nivel, etc.) aparecerán en pantalla. Para seleccionar una unidad aérea, naval o terrestre y su ruta pulsa sobre cualquiera de los puntos de paso de su ruta. Haciendo esto, se mostrará encima de cada Punto de Paso el número de orden en el que serán visitados. Además, el punto de paso sobre el que hayas pulsado cambiará de color a amarillo. Si necesitas deseleccionar un objeto, haz click con el botón derecho del ratón en cualquier lugar del mapa donde no haya objetos, o selecciona otro.

Moviendo y borrando objetos

Para mover un objeto o grupo de objetos pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto o grupo de objetos, arrástralo a su nueva posición en el mapa y suelta el botón. Para borrar un objeto o grupo de objetos, selecciónalos y pulsa la tecla Del del teclado. Si lo que borras son puntos de paso (usando el botón *Delete* (Borrar) del menú de la derecha), se volverán a numerar todos los puntos de paso de la ruta.

Ocultando Objetos

Para ocultar un objeto o grupo de objetos, pulsa el botón *Hide* (Ocultar) en la ventana de la derecha. Los símbolos de los objetos seleccionados desaparecerán del mapa. Los objetos seleccionados que se oculten desaparecerán del mapa junto con los objetos que dependan de ellos, tales como su ruta. Fíjate que ocultando un punto de paso se oculta toda la ruta de ese objeto. En las Opciones del mapa puedes seleccionar y ocultar unidades según su tipo, o puedes ocultar zonas de amenaza o detección. Abre las opciones del mapa seleccionando el botón apropiado en la Barra de Herramientas, abre el menú de Filtros presionando el botón *Filters* (Filtros) y marca aquellos que permitan ver/ocultar los objetos deseados. A parte de esto, puedes ocultar objetos de un tipo en concreto seleccionando el botón correspondiente a cada tipo de unidad (aviones, SAMs, barcos, Radares, vehículos de tierra, objetos estáticos, objetivos primarios, aeropuertos, zonas de detección y zonas de amenaza). En cualquier momento puedes ver la lista de objetos ocultos haciendo click en la lista de objetos ocultos. Esta lista te permite ordenar los objetos por tipo y ocultarlos o mostrarlos empleando los botones *Show* (Mostrar) o *Hide* (Ocultar).



Visualizar objetos

Si quieres ver el modelo 3D de un objeto o ver sus principales características, busca el objeto en la Enciclopedia, seleccionado el botón en la Barra de Herramientas.

PROVOCANDO FALLOS DEL SISTEMA

En combate, tu avión puede ser alcanzado y dañado por misiles o balas. Para estar preparado ante esa situación y ser capaz de controlar el avión, el programa te permite provocar fallos en los sistemas. Pulsa sobre el botón *Failures* (Fallos) situado en la Barra de Herramientas y especifica en la ventana de fallos los que quieras provocar. También podrás indicar el tiempo exacto que debe transcurrir antes de producirse el fallo o el tiempo entre fallos si quieres simular uno que no tiene hora concreta de inicio pero que se produce en un intervalo de tiempo determinado. Por ejemplo, si especificas 00:30 en la casilla *Within* (Dentro de) del radar, el radar fallará antes de 30 minutos. Si indicas 11:30 en el campo *After* (Después), el radar fallará exactamente 11 minutos y 30 segundos después de despegar el avión. Si especificas un tiempo en la casilla *After* (Después), éste



prevalecerá sobre el que marques en la casilla *Within* (Durante). También tienes la posibilidad de provocar fallos aleatorios con el botón *Rand* (Aleatorio) situado en la ventana de la derecha. Otra opción es la de ajustar la probabilidad de que se produzcan los fallos. Para eso debes utilizar la barra de desplazamiento *Probability* (Probabilidad). El rango de probabilidad va desde el 0% (no ocurrirá) hasta el 100% (fallo seguro).

Los sistemas que puedes fallar son:

- **ACS:** Un fallo en el Sistema de Control Automático (*Automatic Control System*) provocaría que el sistema de control de vuelo del avión cambiase al modo de control proporcional, en el cual, el movimiento de las superficies de control es proporcional a la señal enviada por los mandos de vuelo. El AoA (Ángulo de Ataque) y el limitador de Gs se anulan. Sin embargo, en esta situación, el avión todavía goza de cierto grado de aumento de estabilidad, a diferencia del modo *direct-link* (como cuando se ejecuta la maniobra de “La Cobra”). Si falla el ACS, usa el joystick con suavidad y evita ángulos de ataque o cargas G elevadas. Y no cuentes con el piloto automático, estará inoperativo.
- **Piloto automático:** Un fallo en el piloto automático lleva a la imposibilidad del avión de seguir automáticamente la ruta de vuelo establecida o de mantener la altitud en el modo de estabilización horizontal.
- **Radar:** Si el radar falla, se niega al avión la posibilidad de emplear el radar de forma activa para encontrar blancos. A pesar de ello, todavía podrás contar con el EOS para localizar blancos.
- **EOS:** Un fallo en el sistema electro-óptico impide buscar blancos de forma pasiva.
- **MLWS:** Si falla el sistema de alerta de lanzamiento de misiles, no recibirás ningún tipo de aviso cuando se lance un misil en tu dirección.





- **RWS:** Si falla el sistema de alerta de radar no recibirás ningún aviso cuando tu avión sea iluminado por un radar.
- **Hydro:** Un fallo en el sistema hidráulico provocará una pérdida en el nivel de control de aparato y puede llegar a provocar la pérdida total de control. Cuando falle el sistema hidráulico evita volar con más de 30° de alabeo o 20° de cabeceo.
- **L-Engine:** Si falla un motor, todavía puedes mantenerte en vuelo. Si fallan los dos, busca inmediatamente un aeropuerto porque caerás como una piedra y, si no lo encuentras, ¡tira de la palanca!
- **R-Engine:** Si falla un motor, todavía puedes mantenerte en vuelo. Si fallan los dos, busca inmediatamente un aeropuerto porque caerás como una piedra y, si no lo encuentras, ¡tira de la palanca!
- **Helmet:** Cuando falle el sistema de puntería integrado en el casco (HMTD) no podrás usar este modo para apuntar tus misiles.
- **HUD:** Si falla el sistema de presentación frontal, toda la información presente en el HUD desaparecerá. De todas formas puedes continuar el vuelo usando los instrumentos.
- **MFD:** Cuando falle el panel de presentación multifunción (MFD), la pantalla se quedará en negro y no obtendrás ningún tipo de información.
- **ECM:** Si se produce un fallo en el ECM, no podrás emplear las interferencias activas al quedar inutilizado el sistema ECM de a bordo o cualquier pod de ECM externo.



MISIONES

Cargar y Guardar misiones

Para cargar una misión, selecciona *File* (Archivo) en la barra de menús y después en *Open Misión* (Abrir Misión). Elige la misión deseada de la lista. El cuadro de texto que aparece en el centro de la pantalla nos enseña el briefing y los datos de inteligencia de la misión. Después de que hayas elegido la misión deseada, podrás cargarla en el Editor de Misiones, apretando el botón *Map* (Mapa). Si ya estas familiarizado con la misión, no necesitas acceder a la pantalla de Mapa, puedes empezarla inmediatamente pulsando el botón *Fly* (Volar). Recuerda que si intentas cargar una misión cuando ya hay una abierta en el Editor de Misiones, éste mostrará una ventana en la que se te pregunta si deseas guardar la misión anterior antes de abrir la nueva. Tan pronto como hayas terminado de planificar la misión, puedes guardarla. Para guardar la misión con el mismo nombre que tenía, selecciona *File* (Archivo) y luego *Save* (Guardar). Para guardar la misión con otro nombre, selecciona *File* (Archivo) y *Save as* (Guardar como). Esto abrirá una ventana en la que se te pedirá que especifiques un nuevo nombre para la misión. Para completar el proceso haz clicken *OK*.

Briefing de las misiones

Para ver la pantalla de briefing de la misión, selecciona el botón Briefing, que se encuentra en la barra de herramientas situada en la parte superior de la pantalla. Cuando cargas una misión desconocida, lo primero que deberías ver es la descripción de la misión y el informe de inteligencia. Esta información incluye datos sobre la carga de armamento, informe meteorológico y la hora a la que dará comienzo la misión. Éste área también contiene información sobre las fuerzas enemigas y sus recursos disponibles. Una vez hayas entendido la información en el briefing, presta atención al mapa. El mapa te enseñará todos los objetivos que deberás atacar o defender. Por convención, los objetivos a atacar (estaciones SAMS, barcos, edificios, vehículos terrestres, etc.) serán marcados con banderas rojas y/o triángulos numerados. Una vez hecho, pincha *OK* para que cualquier cambio realizado tenga efecto.

Tracks (Grabación de Misiones)

Si quieres grabar una misión, selecciona *Flight* (Vuelo) y después *Record Track* (Grabar Pista)(Ctrl+R), en vez de *Fly* (Volar). Cuando termine la misión, aparecerá una ventana en la que podrás salvar el Track. Si ya estaba grabado, puedes cargarlo en el Editor. Podrás ver los objetos de la misión en el editor, pero



no podrás hacer ningún cambio como podrías realizar si se tratase de una misión normal (ya que es una grabación). Si deseas añadir voz a la grabación usando un micrófono, selecciona *Video Edit* (Editor de Vídeo) desde el menú *Flight* (Volar) y mantén apretada la tecla 0 (cero), mientras estés hablando con el micrófono. Podrás hablar tanto como desees y en tantas partes como quieras. Todos los Tracks grabados con la función de grabación del editor podrán ser reproducidos en el LockOn únicamente, lo que significa que no podrán ser reproducidos a través de aplicaciones externas. Hay una opción para poder convertir los archivos Tracks en formato AVI, que es usar la función *Record AVI* (Grabar AVI) que se encuentra en *Flight Menu* (Menú de Vuelo). El formato AVI te permitirá poder ver los Tracks con un reproductor externo a LockOn.

- **Reproducción de un Track:** Si has cargado un Track en el Editor y deseas verlo, selecciona *Flight* (Vuelo) y después *Play Track* (Reproducir Track).
- **Edición de vídeo:** Si deseas cambiar las vistas de la cámara en el Track, selecciona *Flight* (Vuelo) y luego *Video Edit* (Editar Vídeo) (Ctrl+V). Esta función reproducirá el Track y grabará cualquier cambio de cámara que se realice en la reproducción.

CÓMPRENSIÓN DE LAS TAREAS DE COMBATE

Cada objeto de tierra, mar y aire activo que toma parte en la misión, tiene una tarea específica, la cual efectuará en base al grado de IA que posea. También hay objetos estáticos, los cuales no tienen IA propia. Sin embargo, servirán como objetivos potenciales que deberán ser protegidos o defendidos. La mayor diferencia entre un avión y otro objeto activo, reside en el hecho de que tú puedes (y debes) planear una tarea de combate, de acuerdo a la cual el avión actuará (crear el plan de vuelo, elegir la carga de armamento y combustible y señalar los objetivos). LockOn te permitirá especificar el nivel de inteligencia tanto para los pilotos o tripulaciones del avión y las tripulaciones de los sistemas SAM como a barcos o unidades de tierra. Uno u otro nivel de inteligencia especificado para cada objeto activo dictará las tácticas a utilizar. LockOn te permite especificar para cada objeto activo uno de los siguientes niveles de inteligencia: Media, Buena, Alta o Excelente. Por lo general, un mayor nivel de inteligencia implica un tiempo más corto para tomar una decisión y una mayor precisión para apuntar y alcanzar un objetivo.

Lo que viene a continuación son descripciones de las tareas de combate que pueden ser asignadas a un avión. Naturalmente, podrás asignar determinados objetivos, siempre y cuando dicho avión sea capaz de realizar dicha tarea; resultaría extraño asignar una misión de interceptación a un Su-25 o de bombardeo a un avión AWACS.



- **Observación (*Observation*):** Por defecto, cada nuevo avión añadido a la misión aparecerá sin ninguna tarea asignada. Del mismo modo, no tendrá asignado armamento, excepto la munición del cañón. Dichos aviones no tomarán parte en ninguna acción contra aviones enemigos o instalaciones en tierra y solo seguirán los puntos de ruta. En caso de que los ataquen, intentarán evadirse.
- **Intercepción (*Intercept*):** Es una táctica defensiva donde el avión deberá encargarse de la búsqueda activa de los aviones enemigos y/o recibir datos de los objetivos vía radares de tierra. Este tipo de misión de combate está reservado para las patrullas aéreas en las que se quiera proteger un área grande, y no áreas pequeñas con instalaciones. Mientras se persigue al enemigo, el interceptor se desviará seguramente de su ruta de vuelo, con lo cual, el área que tenía que proteger en esos momentos se quedará al descubierto.
- **Barrido de Cazas (*Sweep*):** Las misiones de barrido de cazas son misiones en las que se combinan espacios aéreos para atacar cazas enemigos u otro tipo de aviones. El objetivo principal es conseguir la superioridad aérea para garantizar el uso del espacio aéreo por los aviones aliados. Cuando un avión toma parte en un barrido, se encontrará a una distancia considerable de sus aeropuertos y tomará parte en largos combates aéreos; la carga de combustible es un factor crucial. Algunos aviones pueden cargar con tanques de combustible externos.
- **Patrulla de Combate Aéreo (*CAP*):** En las misiones CAP, el avión realiza una patrulla a través de un tramo largo rectangular, siguiendo una ruta y defendiendo un área de aviones enemigos. Este tipo de tareas no incluye la búsqueda y destrucción de objetivos terrestres enemigos o desviación de la ruta planificada para interceptar a un avión. Asegúrate de que una CAP a gran altura, esté coordinada con otra CAP a baja altura. Esta combinación CAP gran/baja altura en forma de sándwich es la más eficaz. El factor crucial mientras se patrulla es la cantidad de combustible, la distancia y duración de la CAP. Todos los aviones IA en LockOn, dejarán de patrullar y volverán a la base en la ruta más directa, tan pronto como sus indicadores de combustible alcancen el mínimo requerido para el vuelo de vuelta.
- **Intercepción de Alerta Terrestre (*GAI*):** Cuando se toma parte en una misión GAI, el avión está en estado de alerta en la pista, con los motores en marcha. Cuando reciba datos del objetivo por el AWACS, el avión despegará para acudir a la interceptación. En LockOn, las misiones GAI



solo podrán ser asignadas a los aviones IA. Si los enemigos atacan con varios aviones, los aviones en misión GAI despegarán uno detrás de otro, interceptando cada uno un avión enemigo. Cuando se planifica este tipo de misiones, no es necesario asignarle puntos de ruta o acciones a desarrollar. Lo único que tienes que hacer es colocar el punto de despegue y asignarlo como una misión GAI. Hay que darse cuenta que cuando se planea un GAI, el avión no aparecerá en la pista hasta que los datos del objetivo estén disponibles.

- **Escolta (Escort):** Esta tarea está asignada a los cazas e involucra a los aviones aliados (transporte, bombarderos, o aviones de ataque), a los cuales hay que defender en algún corredor aéreo de los posibles aviones enemigos que intenten interceptarlos. Los cazas de escolta no deberán entrar en combate con aviones enemigos si éstos no están cerca o no actúan de forma agresiva.
- **Antirradar (Antirradar):** Esta misión consiste en la búsqueda de Radars de Alerta Temprana (EWR) y lanzaderas SAM en un área determinada, atacándolos y destruyéndolos usando misiles antirradar. Hay que destacar que no se pueden usar los misiles antirradar para atacar objetivos aéreos (por ejemplo aviones AWACS), ya que los misiles antirradar no están designados para seguir objetivos que se muevan rápido.
- **Antibuque (Antiship):** Esta misión consiste en una búsqueda activa de barcos enemigos en un área determinada para atacarlos y destruirlos. Para dicha misión podrás usar misiles antibuque.
- **Ataques de precisión (Pinpoint Strike):** Los ataques de precisión consisten en la búsqueda activa de objetivos en tierra en un área determinada, atacándolos y destruyéndolos usando bombas de precisión o misiles crucero. En relación a las armas arriba mencionadas, para realizar un ataque de precisión, el avión puede cargar bombas guiadas del tipo KAB-500, KAB-1500, o las equivalentes occidentales.
- **Ataque a tierra (Ground Attack):** Esta misión consiste en la búsqueda de objetivos terrestres enemigos (Ej: fábricas, estaciones de trenes, aeródromos) en un área definida, para después atacarlos y destruirlos usando bombas. Este tipo de misiones suele llevarse a cabo usando bombas no guiadas de pesos entre 250 a 1500kg. También se pueden atacar usando cohetes no guiados.
- **Soporte Aéreo Cercano (CAS):** Las CAS consisten en la búsqueda activa de objetivos terrestres enemigos en el campo de batalla y su destrucción. Aquí, la precisión absoluta en el lanzamiento del ataque, no es un factor de crucial importancia. Este tipo de misiones, generalmente



se llevan a cabo con el uso de cohetes y bombas no guiadas. Los aviones de ataque a suelo Su-25 y A-10 son la mejor elección para las CAS, aunque también aviones como el Su33, Mig29, Mig27 y F18 pueden realizar este tipo de tareas.

- **AWACS (Sistema de Control y Alerta Aérea):** Estas tareas solo pueden ser realizadas por el A-50 o el americano E-3A. El avión AWACS actuará recorriendo un circuito y alertará a los aviones aliados, estaciones SAM y barcos, cuando detecte aviones enemigos. Algunos sistemas SAM pueden recibir datos del objetivo directamente del AWACS, incluso cuando su sistema de adquisición propio se encuentra destruido.

PASOS PARA REALIZAR UNA MISIÓN

La opción de crear nuevas misiones es una de las funciones más importantes del Editor de Misiones. Con esta ayuda podrás simular prácticamente cualquier situación de combate y llevarla a cabo tu mismo, o distribuirla a tus amigos o al mundo a través de Internet. Si planeas distribuir tu misión a otros jugadores, podrás limitar los recursos disponibles y esconder información de los objetos enemigos. Durante el diseño de una nueva misión, recomendamos que sigas las reglas generales abajo descritas.

Añadiendo Aviones

Comenzarás añadiendo un grupo de dos Su-27. Desde el Menú, selecciona *File* (Archivo) y *New* (Nuevo, Ctrl+N). Si no ha sido seleccionada una Coalición anteriormente, la ventana de creación de Coalición aparecerá en el lado derecho de la pantalla. Asigna Rusia, Ucrania, Turquía, y EE.UU en dos equipos. No es necesario asignar los cuatro países; sólo es necesario un país por equipo. Para este ejemplo, asigna Rusia y Turquía en el primer grupo y Ucrania y EE.UU en el segundo. Cuando hayas terminado, pincha en *OK*. Lo siguiente es seleccionar el tiempo de comienzo de la





misión, introduciéndolo en la sección situada en la parte superior del menú de Coaliciones. Introduce la hora de comienzo o déjala por defecto si quieres. La hora está expresada en términos militares (Ej: 3pm son las 15:00). El primer recuadro es el día, el segundo la hora y el último son los minutos. Ahora selecciona el botón *New Aircraft Group* (Nuevo Grupo de Aviones) en el lado izquierdo de la pantalla. Aparecerá la ventana de planificación del grupo de vuelo. Necesitas colocar una unidad en el mapa antes de trabajar con la ventana de planificación de grupo de vuelo. Haz esto pinchando en cualquier parte del mapa donde quieras colocar el avión. Haz click en el cuadro de Grupo (*Group*) y cambia el nombre de este vuelo por “CAP 1”. Selecciona Ucrania en País (*Country*). Selecciona CAP en el menú desplegable *Task* (Tareas). Recuerda pulsar en OK para que todos los cambios tengan efecto. Selecciona el tipo de avión a emplear (*Type*), Su-27 en este caso. El recuadro del nombre del piloto mostrará “Pilot 1”. Designa este avión como el que tú vas a volar, seleccionando *Player* en el menú desplegable *Skill* (Destreza), justo debajo del recuadro del nombre. Añade un segundo avión pulsando el botón de incremento hasta que aparezca 2 en el recuadro. A continuación selecciona la destreza (*Skill*) del wingman IA situándola en *High* (Alta). Recuerda, para moverte de un avión a otro, usa el recuadro de Piloto (*Pilot*).

Ya tienes creado un grupo con dos Su-27. Si deseas añadir más aviones al grupo de vuelo, deberías usar el último recuadro de añadir/eliminar avión (*Add/Delete Flight # of #*). A los aviones que te acompañan en el grupo de vuelo se le pueden asignar diferentes tareas, dentro de las posibilidades del tipo misión del grupo de vuelo.

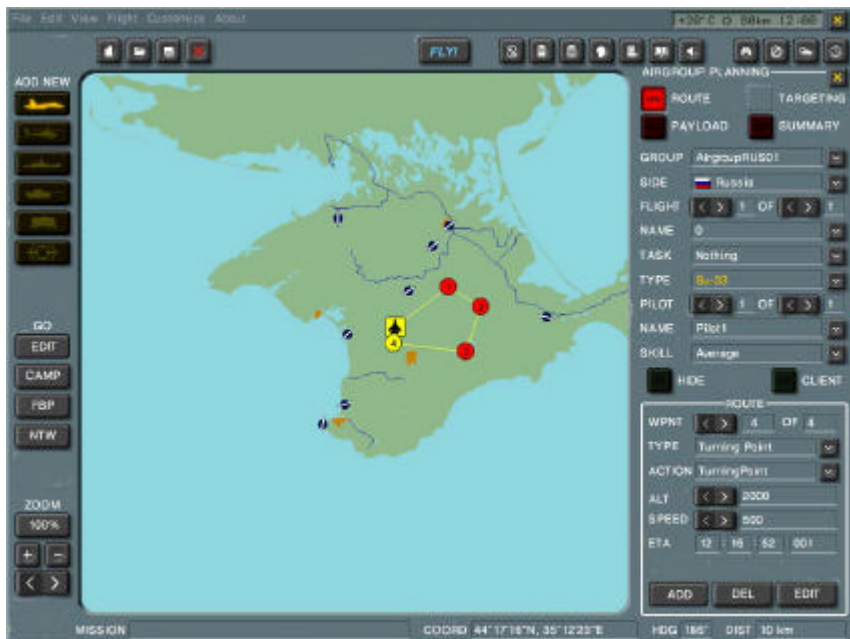
Creando una Ruta

En la parte baja de la ventana de la planificación del grupo de vuelo, podrás ver una sección llamada *Route* (Ruta). Crea una ruta de vuelo haciendo click en el mapa con el vuelo seleccionado. Cada punto que pinches se convertirá en un punto de ruta del vuelo. Si decides mover un punto de ruta, selecciona el botón de *Edit* (Editar), pincha sobre el punto de ruta y arrástralo a una nueva posición. Puedes eliminar el punto de ruta seleccionado pulsando sobre el botón *Delete* (Borrar), en la ventana de planificación o directamente apretando la tecla Delete.

Para este ejemplo, crea una misión de patrulla de combate aéreo (CAP). El punto de paso (*Waypoint*) 0 está situado en la posición de la unidad anteriormente creada. Recordando donde se ha colocado esta unidad, crea el punto de ruta 1, haciendo click en la parte central del mapa. Crea el punto paso 2 en la zona derecha del mapa. Coloca el último punto de paso sobre algún aeródromo. Selecciona el punto de paso 0, usando las flechas situadas en el recuadro *Waypoint*, en la parte derecha de la pantalla. En el recuadro *Action* (Acción) pon



un punto de giro (*Turning Point*). Selecciona una altitud (*Altitude*) de 5000m y la velocidad (*Airspeed*) de 700km/h.



A continuación, selecciona el punto de paso 1. En la casilla *Action* (Acción) selecciona *Begin loop* (empezar circuito). Selecciona los datos de velocidad y altitud como desees. Selecciona el siguiente punto de paso y en el recuadro *Action* (Acción) selecciona *End loop* (terminar circuito). Para terminar, selecciona el último punto de paso y selecciona *Land* (Aterrizaje) en el recuadro *Action* (Acción).

Ahora, utiliza los pasos arriba descritos, para crear una *Fighter Sweep* (Barrido de cazas) con MiG-23s. Para encontrarlos fácilmente asegúrate de que uno de los puntos de paso coincide en tiempo y posición con el otro grupo de vuelo. Para ello comprueba el ETO en la Planificación del Grupo de Vuelo (*AirGroup Planning*). No te olvides de asignarles una carga de armamento, a menos que no quieras destruir los objetivos. El sistema de asignación y carga de armamento está explicado en la siguiente sección.

Cuando comiences la misión, los aviones que forman el grupo de vuelo empezarán en el punto de ruta 0. Después de volar hasta el punto 1, el grupo continuará en crucero a la velocidad y altitud especificada entre los puntos 1 y 2,



hasta que se encuentren bajos de combustible. A continuación se dirigirán al punto de ruta 3 y aterrizarán. Para comenzar la misión, pulsa *Fly* (Vuelo), en la parte superior de la pantalla. Te preguntará si deseas guardar la misión (*Save Mission*).

Asignar carga

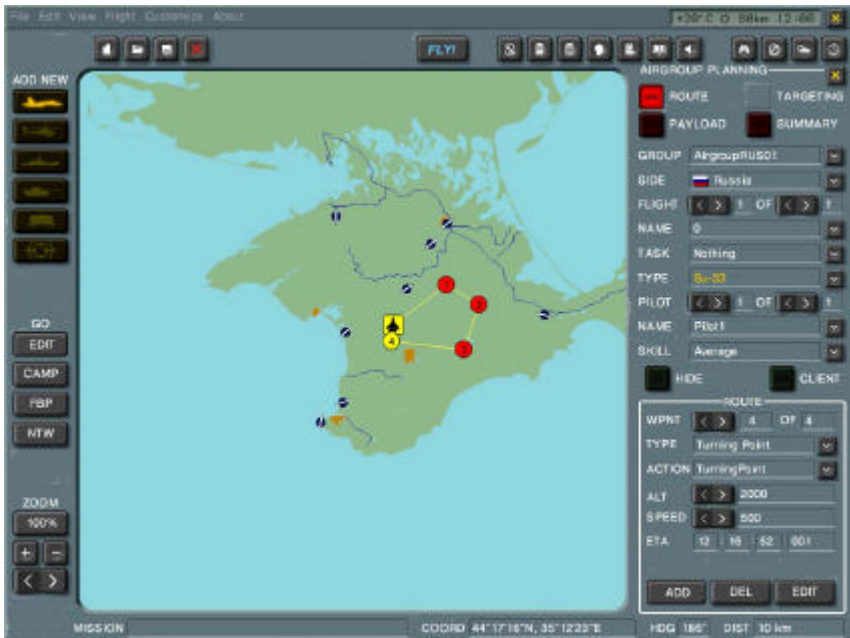
Haz click sobre el botón *Payload* (Carga) en la parte superior de la ventana de planificación del grupo de vuelo. Selecciona el nombre del conjunto de armas deseado (*Weapon Package*) del menú desplegable y selecciona la cantidad de combustible (*Fuel*) con la barra de selección. La carga completa de armas se mostrará en la ventana de carga (*Window Loadout*). El peso del combustible y de la carga de armas será calculado y mostrado a continuación del peso máximo al despegue (*Maximum Take off Weight*). Si excedes el peso máximo de despegue deberás reducir la cantidad de combustible o armamento. Para terminar, selecciona el camuflaje deseado (*Color Scheme*) para cada avión, en el menú desplegable. Ten en cuenta que solo se mostrarán las armas apropiadas para dicha misión y según el tipo de avión seleccionado. Pincha en *OK* para salvar tus cambios.





Una vez que las armas para ambos grupos de vuelos han sido asignadas, ya tienes creada una misión básica aire-aire. Para comenzar la misión, presiona el botón *Fly* (Volar) en la parte superior de la pantalla. Te preguntará si deseas salvar la misión.

Asignando objetivo



En una misión de ataque a tierra (CAS, antiradar, antibarco, de ataque a pistas de aterrizaje, etc.) deberás asignar al vuelo unos objetivos terrestres. Un objetivo terrestre puede ser cualquier cosa situada en la superficie, incluidos barcos, objetos estáticos, edificios, puentes, etc. Puedes usar las opciones *Object* (Objetos) o *Coordinates* (Coordenadas) del menú *Select Target* (Selección del Objetivo) para determinar el objetivo. Los pasos son muy similares a los descritos arriba. En este ejemplo veremos los pasos necesarios para crear una misión de ataque naval:

- Selecciona *New Mission* (Nueva Misión) (Ctrl+N).



- Elige los países involucrados en la misión: Rusia en un bando y Ucrania en el otro.
- Selecciona *New Ship* (Nuevo Barco) (el objetivo) en la parte izquierda de la pantalla.
- Haz click en el lugar del mapa en el que desees colocar el objetivo.
- En la casilla *Type* (Tipo) selecciona *Elnya Tanker* (Cisterna del tipo Elnya) y elige *Ukraine* (Ucrania) como país de origen.
- Selecciona ahora *New Aircraft Group* (Nuevo grupo de vuelo) en la parte izquierda de la pantalla.
- Selecciona *Russia* (Rusia) como país de origen y *Anti-Ship Strike* (Ataque naval) como tipo de misión.
- Selecciona el tipo de avión (Su-33) y cambia el nivel de experiencia (*Skill*) a *Player* (Jugador). Añade más pilotos IA al vuelo si lo desees.
- Pulsa en el botón *Payload* (Carga) y selecciona tu carga de armas y combustible. Pulsa en *OK* para cerrar el menú.
- Con tu vuelo seleccionado, marca 4 puntos de paso en el mapa, con el 2º punto sobre el barco cisterna. Pon el último punto sobre tu base, fija la altitud de vuelo para todos ellos a 2.000 mts y a una velocidad de 800 km/h.
- Selecciona el segundo punto de paso (WP1) de la ruta y fija su acción en *Attack* (Ataque).
- Pulsa el botón *Targeting* (Objetivo) y selecciona el barco cisterna.
- En el desplegable del armamento, selecciona el tipo de armamento que llevarás.
- Pulsa el botón *Fly* (Volar) para comenzar la misión. Se te preguntará en este instante si quieres guardar la misión antes de volarla. Cuando la misión empieza, tu avión estará situado sobre el primer punto de paso (WP0). Cuando llegues al WP1 (donde se fijó el ataque) procede a atacar al barco. Después del ataque continúa por los puntos de paso restantes.

NOTA: Si has seleccionado un vuelo IA para llevar a cabo el ataque y olvidaste fijar el WP1 como punto de inicio del ataque, los aviones seguirán su ruta pero no atacarán. Además, sin fijarse donde has colocado el punto de ataque, la IA atacará al objetivo. Esto es extremadamente importante cuando planeas ataques con armas de largo alcance como



misiles de crucero. La IA debe de saber exactamente dónde debe empezar a “pensar” en atacar al objetivo. Además, después del lanzamiento de las armas querrán volver a casa y seleccionarán el siguiente punto de paso, lo que te permite establecer una ruta de vuelo que no pase directamente sobre el objetivo. En resumen, cuando se define un punto de ataque se indica donde la IA empezará a pensar cómo atacar el objetivo, por lo que no necesariamente debe estar situado sobre el mismo.

Añadiendo emplazamientos SAM

Los sistemas de defensa antiáerea pueden agruparse en dos tipos básicos: independientes y complejos:

- **Sistemas de defensa aérea independientes:** Los sistemas independientes incluyen las defensas AAA y los sistemas SAM portátiles. Las unidades deben ser situadas en algún lugar donde el terreno permita su despliegue (no puedes situarlas sobre el agua o en la pendiente de una montaña).
- **Sistemas de defensa aérea complejos:** Más grandes y más capaces, los sistemas SAM se componen de varios elementos. Cada emplazamiento necesita al menos un sistema de radar de búsqueda (normalmente considerado como elemento básico), junto con lanzaderas y otros vehículos de soporte. Los objetos secundarios pueden ser obligatorios o no. Para establecer un sistema SAM, una estación EWR, barco o unidad terrestre haz lo siguiente:
 1. Haz click en el icono del objeto que quieres añadir en la parte izquierda de la pantalla.
 2. Selecciona el tipo de sistema que quieras añadir, por ejemplo BUK.
 3. Selecciona el país de origen, el tipo de sistema y la experiencia de su dotación.
 4. Fija la orientación del objeto. Puedes introducir el ángulo exacto en el campo *Heading* (Rumbo) o usar una escala circular especial representado por una esfera de reloj que debes girar según quieras orientarlo hacia un sitio u otro
 5. Haz click en el lugar del mapa donde desees situar el objeto.



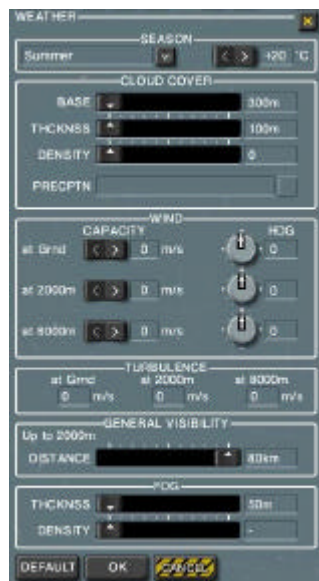
- Si quieres que la unidad se mueva (siempre y cuando esto sea posible) sitúa los puntos de paso a seguir. Fíjate en que la velocidad y el indicador de “en carretera” o “campo a través” se mantiene igual que estaba en el primer punto de paso hasta que no lo cambies.
- Comprueba las zonas de detección y amenaza del emplazamiento SAM seleccionándolo en el menú *View/Hide Objects* (Ver/Ocultar Objetos).
- Repite los pasos 2 a 4 hasta definir todos los elementos del emplazamiento SAM.

Todas las unidades que componen un emplazamiento SAM se sitúan individualmente. Sin embargo, fíjate en que no puedes colocar lanzaderas más allá de los 1000 metros del lugar donde está situado el radar. Si las unidades no se colocan de forma adecuada, el emplazamiento SAM no funcionará correctamente. Después de que hayas colocado todos los objetos, puedes salir volviendo a pulsar en el botón de la parte izquierda de la pantalla. Ahora ya puedes seleccionar y mover los objetos y cambiar sus propiedades de la forma habitual. Si quieres mover el emplazamiento SAM al completo haz click sobre uno de sus objetos al mismo tiempo que mantienes pulsada la tecla Ctrl y arrástralo a su nueva ubicación.

Cambiando las condiciones meteorológicas

Puedes especificar las condiciones meteorológicas desde la ventana *Weather* (Meteorología) que puedes abrir pulsando su botón asociado en la barra de herramientas, en la parte superior de la pantalla. Puedes volar con las condiciones meteorológicas que quieras a no ser que la misión sea clasificada y no puedas alterarlas.

- Estación:** La temperatura ambiente afecta a la potencia de los motores. Cuanto más baja sea la temperatura, mayor será la potencia del motor (y por tanto la velocidad). Además, el consumo de combustible es menor cuanto más baja sea la temperatura. La temperatura ambiente que indiques será la temperatura que habrá a nivel





del mar, y decrecerá con la altitud. La temperatura se mide en grados centígrados (°C). El rango de temperaturas permitido va desde los -20°C (-4°F) hasta los 35°C (95°F). La temperatura por defecto será de 20°C. Además de esto, podrás cambiar la estación del año en el desplegable correspondiente. Las estaciones del año disponibles son *Summer* (Verano) y *Winter* (Invierno).

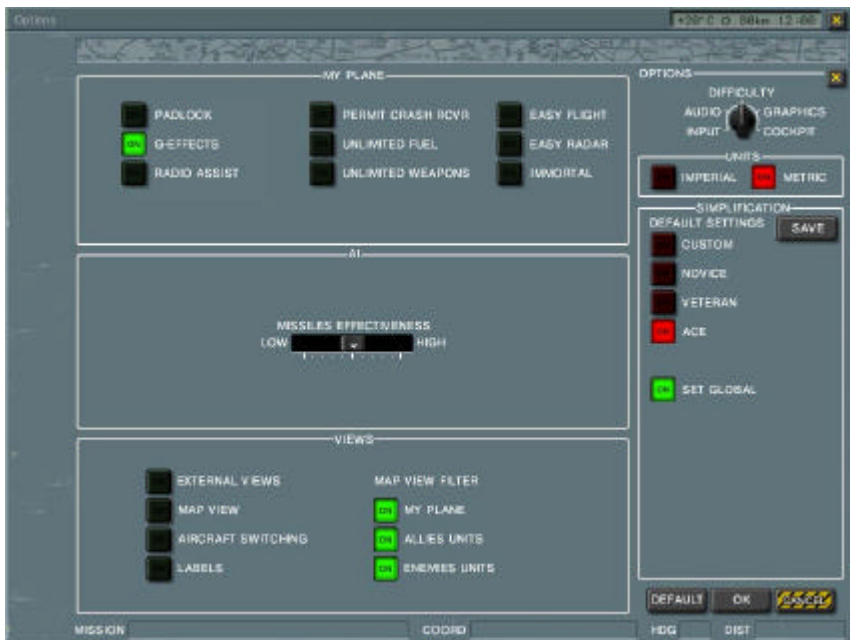
- **Nubes:** La capa de nubes afecta a la visibilidad. Puedes especificar la nubosidad y sus límites inferior y superior fijando el nivel base, el grosor y la densidad. En LockOn, las nubes no pueden situarse por debajo de los 300 metros ni por encima de los 5.000 metros. Si ajustas la densidad a un valor igual o superior a 5, la lluvia hará acto de presencia. Si la estación es Invierno, las precipitaciones serán en forma de nieve.
- **Viento:** El viento afecta principalmente a los aterrizajes. Puedes especificar la velocidad del viento (en Km/h) así como su dirección en tres altitudes: en tierra, a los 2.000 metros y a los 8.000 metros. La máxima velocidad del viento permitida va desde los 54 Km/h a los 100 km/h según la altitud.
- **Turbulencias:** Las turbulencias se deben al movimiento arriba-abajo de las corrientes de aire que provocan los “saltos“. Las causas que provocan las turbulencias pueden ser la fricción de las corrientes de aire con la superficie terrestre, temperatura no uniforme de la superficie terrestre, el choque de corrientes de aire a distintas temperaturas, velocidades o direcciones y, por supuesto, los terrenos escarpados. Las turbulencias provocan una reducción de la velocidad de vuelo, lecturas incorrectas en los instrumentos y el traqueteo y temblores del avión. El medidor de Gs puede marcar valores caóticos que pueden llegar hasta los $\pm 2Gs$ en sacudidas fuertes. Puedes especificar las turbulencias indicando la velocidad del viento (m/s) en tres áreas: en las montañas, a los 2.000 metros y a los 8.000 metros. Fíjate en que las peores sacudidas en las montañas se dan en las pendientes que están al abrigo del viento.
- **Visibilidad general :** La visibilidad general puede emplearse para simular neblina o condiciones de baja visibilidad. Puede ajustarse entre los 30 km y los 80 km. Estos parámetros pueden combinarse con la niebla y las nubes para recrear unas condiciones meteorológicas realistas.
- **Niebla:** La niebla es un efecto a nivel de superficie de densidad y espesor variable. Se puede combinar este parámetro con el de visibilidad general y el de nubosidad para recrear unas condiciones meteorológicas realistas. Prueba diferentes combinaciones y observa qué ocurre cuando combinas unos factores con otros.



Nota: Deberás pulsar en **OK** para que los cambios introducidos tengan efecto.

Opciones de Dificultad

Abre el menú de opciones desde la barra de herramientas y coloca el dial en *Difficulty* (Dificultad). Aquí es donde podrás seleccionar los niveles de dificultad de la misión. Las opciones son las siguientes:



- **Padlock.** Te permite activar o desactivar la vista de seguimiento.
- **G-effects (Efecto G).** Te permite activar o desactivar el efecto de visión de túnel provocado por excesivas Gs.
- **Permit Crash Recovery (Permitir Recuperación de Accidente):** El jugador puede seleccionar la opción *Recover* (Recuperar) cuando presione la tecla Esc para salir de la misión en la que acaba de estrellarse. Su avión aparecerá a una altitud de 1000 metros sobre su última localización. Esto es muy útil para continuar en una misión multijugador.
- **Unlimited Fuel (Combustible ilimitado):** El combustible del avión no se gasta. Esto no afecta a otras unidades.



- **Unlimited Weapons (Armas ilimitadas):** Tanto las armas como la munición del avión son ilimitadas.
- **Radio Assist (Asistencia por Radio):** El piloto recibirá información adicional por radio.
- **Easy Flight (Modo de Vuelo Simplificado):** El modelo de vuelo está simplificado:
 - **Motores sobre potenciados:** Los motores generan el doble de potencia.
 - **Recuperación automática:** Si el avión entra en barrena, el avión recuperará automáticamente el control al soltar los mandos.
 - **Aterrizajes simplificados:** El tren de aterrizaje se refuerza para permitir aterrizajes más bruscos.
- **Easy Radar (Radar simplificado):** El radar tiene una capacidad de 360° en el que se verán todas las unidades y misiles tanto amigos como enemigos. El radar simplificado también proporciona información adicional para la navegación.
- **Inmortal (Inmortal):** El avión no sufre ningún tipo de daño.
- **Missile Effectiveness (Efectividad de los misiles):** El usuario puede ajustar la efectividad de los misiles. Por defecto, la posición central indica la efectividad real de los misiles. Si se desplaza hacia la izquierda los misiles serán menos efectivos, y si se desplaza hacia la derecha serán más efectivos.
- **Views (Vistas):** En este apartado se definen las opciones sobre las vistas:
 - **Disable External Views (Deshabilitar vistas externas):** Impide las vistas externas. El piloto sólo tendrá disponible la vista desde el interior de la cabina.
 - **Disable Map View (Deshabilitar vista del mapa):** Impide acceder a la vista del mapa (tecla F10). Sin embargo el resto de vistas sí que estarán disponibles si no se ha activado el botón anterior.
 - **Aircraft Switching (Intercambio de Avión):** Permite al piloto cambiar la vista a otros aviones durante el vuelo.
 - **Labels (Etiquetas):** Activa las etiquetas para aviones y unidades.



- **Theater View (Vista de Escenario):** Esta área se emplea para ajustar algunas opciones de la vista del escenario:
 - **My plane (Mi avión):** Muestra tu avión en el mapa.
 - **Allied Units (Unidades aliadas):** Muestra la ubicación de las unidades aliadas o amigas en el mapa.
 - **Enemy Units (Unidades enemigas):** Muestra las unidades enemigas en el mapa.

NOTA: Recuerda pulsar **OK** para guardas los cambios realizados.

Debriefing

Después de colocar todos los objetos, guarda la misión y pruébala. Ahora, el resultado de la misión depende de ti, o al menos una parte. La misión terminará cuando:

- Presiones la tecla Esc.
- Tu avión se estrella y no quieres continuar viendo el desarrollo de la misión.
- Aterrizas en el aeropuerto de destino tras haber completado la misión.

Tras acabar una misión estarás interesado en conocer los resultados obtenidos en la misma. Tras salir de la misión aparecerá una pantalla en la que podrás ver las estadísticas obtenidas durante el vuelo, así como una cronología de los eventos que han sucedido.

Consejos para la edición de misiones

- Si el último punto de paso de un vuelo controlado por la IA está situado en medio del aire, es decir, si no tiene aeropuerto de destino en el que aterrizar, simplemente desaparecerá cuando llegue a ese punto. Asígnale un aeropuerto de destino para evitar esto.
- Si un avión controlado por la IA cruza una zona de cobertura de un SAM y no tiene objetivo asignado al que atacar en dicha zona, anulará ese punto de paso e intentará bordear la zona de cobertura del SAM para llegar al siguiente punto de paso. Si no hay siguiente punto de paso, el avión desaparecerá.
- En el último punto de paso de un vuelo no puedes especificar la acción **Attack** (Ataque), ya que se supone que alcanzado ese punto



desaparecerá. Y un avión no puede atacar y desaparecer al mismo tiempo.

- No establezcas un punto de ataque para los aviones controlados por la IA demasiado cerca del objetivo, ya que los aviones IA necesitan espacio para preparar el ataque. Si estableces el punto *Attack* (Ataque) demasiado cerca del objetivo, los aviones IA, tan pronto lo alcancen, volarán hacia el punto óptimo donde comenzar la secuencia de ataque. Lo que se consigue de esta manera es malgastar tiempo y combustible, además de arriesgar la integridad del avión al permanecer más tiempo dentro de la zona de riesgo.
- Si especificas un punto de ataque para un vuelo, pero no le asignas un objetivo en concreto, el vuelo IA intentará buscar objetivos en la zona y atacarlos según el tipo de misión que tengan encomendada.
- Si a un avión IA le indicas un objetivo concreto al que atacar y marcas la opción *Any Weapons* (Cualquier arma), entonces lo atacará con cualquier arma que lleve a bordo, incluyendo el cañón, hasta que el objetivo sea destruido. Quizás esta no sea una buena elección dependiendo del objetivo que sea.
- Asegúrate de que no tienes seleccionado el mismo bando para dos objetos que quieras que luchen entre sí. Este parece ser un despiste muy habitual.
- Si un avión IA empieza a quedarse escaso de combustible, buscará el aeródromo aliado más cercano para aterrizar.
- Recuerda que para comprobar los pilotos asignados a un vuelo debes usar los botones situados a lado del recuadro de pilotos, y no los de la #. Recuerda que ésta última añade o elimina pilotos.
- Si borras todos los aviones de un grupo e intentas salir, aparecerá el mensaje *No wings on the group* (No hay aviones en el grupo), por lo que será necesario que añadas al menos un avión, o elimines el grupo.
- Un avión IA usará la mínima cantidad de armas posibles para destruir un objetivo. Por ejemplo, si ordenas a un avión destruir un punto específico de un aeropuerto, empleará 2 bombas para destruirlo, que es la cantidad mínima necesaria de armamento. Si le indicas cinco punto, empleará 10 bombas, 2 para cada punto.
- Si en el editor de misiones tienes cargado un archivo TRK, no podrás editarlo como una misión normal. Comprueba la barra de estado en la parte inferior de la pantalla para determinar qué tipo de archivo tienes cargado.



CREACIÓN DE CAMPAÑAS

Para crear una campaña sigue los siguientes pasos:

1. Escoge los países que integrarán las dos coaliciones. Deberás escoger al menos un país para cada bando. Pulsa *Ok* cuando termines.
2. En el apartado *Title* (Título), escribe el nombre de la campaña.
3. Cada misión está encuadrada dentro de una fase de la campaña. Introduce un nombre para cada fase en el apartado *Title* (Título) de la sección *Stage* (Fase). Introduce el briefing de la fase en el apartado *Description* (Descripción).
4. Crea una fase de igual forma que harías una misión. Todos los objetos estáticos que hayas situado en la primera fase se mantendrán en las siguientes.
5. Cuando hayas terminado con una fase y quieras pasar a la siguiente, avanza el contador de fases al siguiente número y crea la siguiente. Puedes crear tantas fases como quieras.
6. Selecciona el botón *Results* (Resultados) para escribir el texto que quieres que el jugador lea cuando complete la campaña.



ÚNETE A LA COMUNIDAD

Visita la página oficial de Lock On: Modern Air Combat (www.lo-mac.com) y:

- Reúnete con otros pilotos en los foros de discusión para comentar cualquier aspecto de LockOn.
- Comparte y consigue nuevas misiones creadas por la comunidad.
- Recibe información sobre noticias, vídeos, competiciones online, ...
- Únete a un escuadrón virtual
- Compite o vuela junto a otros pilotos humanos en misiones online.
- Descárgate gran cantidad de material (fondos de escritorio, imágenes, etc.).

En otras palabras, todo lo que necesitas para disfrutar al máximo de tu Lock On.



ULTIMA HORA

Te recomendamos encarecidamente que leas el fichero *readme.txt* que está en el CD para comprobar cualquier cambio de última hora no recogido en este manual, así como información importante sobre compatibilidad de LockOn con tu hardware o software.

COPYRIGHT

Este manual es gratuito y de libre distribución. No está permitida su venta sin el consentimiento expreso de los propietarios de los derechos de autor de *LockOn*. Tampoco esta permitida la modificación, parcial o total, de este documento sin la autorización explícita de sus creadores.

CREDITOS

Manual original de *Lock On: Modern Air Combat* traducido al español por (en orden alfabético):

- Darkmerlin
- DReaper
- HeadHunter
- Jaker
- Skorp

con la autorización por escrito de Matt Wagner, Productor Ejecutivo de *LockOn* de fecha 4 de Septiembre de 2003.